MASS
EFFECT™
NORMANDY
SR2
N7

MASS EFFECT

ÍNDICE

MASS EFFECT 3
Índice 3
Licencia 3
Preámbulo 4
Eventos Previos 5
Historia del juego 6
Historia de la expansión 8
La Ciudadela 8
Organizaciones 9
TRASFONDO TECNOLÓGICO 12
De uso diario 12
Omniherramienta 14
Inteligencia virtual 15
Biótica 18
MRL 19
Adoctrinamiento 19
Relés de Masa 21
UNA GALAXIA QUE EXPLORAR 23
El espacio de la ciudadela 24
Argos Rho 27
Nebulosa Armstrong 29
Artemis Tau 32
Attican Beta 35
Éxodo 36
Gemini Sigma 38
Hades Gamma 39
Hawking Eta 43
Nebulosa Cabeza de Caballo 46
Kepler Verge 48
Grupo local 49
Mar granate 50
Expansión de Pangea 52
Sentry Omega 52
Nebulosa de la serpiente 53
Styx Theta 54
Velo de Perseo 55
Grieta Caleston 57
Nebulosa Creciente 60
Nebulosa Águila 63
Borde Lejano 66
Hades Nexus 68
Frontera Ismar 70
Krogan DMZ 72
Baldío de Minos 74
Expansión de Nubia 75
Nebulosa Omega 76
Nebulosa Pilos 79
Nebulosa Roseta 81
Mar de Sombras 83
Cuna de Sigurd 84
Concentrado Fénix 85
El Alcaudón abisal 88
Nebulosa Titán 89
Umbral Vallhallan 89
Nebulosa Víper 91
CREACIÓN DE PERSONAJES 92
Crear un PJ 92
Soldado 94
Ingeniero 96
Adepto 98
Infiltrator 100
Vanguardia 102
Centinela 104
No combatientes 106
RAZAS JUGABLES 108
Humanos 108
Turianos 109
Asaris 110
Salarianos 111
Quarianos 112
Krogan 113
Ghets 115
Batarianos 116
Drell 117
RAZAS NO JUGABLES 119
Los iluminados de Primacy (Hanar) 119
Los tribunales de Dekuun (Elcor) 120
Volus 121
Yahg 122
Vorcha 122
Raloi 124
RESOLUCIÓN DE ACCIONES 125
La tirada 125
Los combates 130
El uso de poderes y tecnología 133
Experiencia 134
La reputación 135
VEHÍCULOS 136
Creación 136
Reglas 137
Vehículos conocidos 138
SERVICIOS Y COSTE DE VIDA 142
Servicios 142
Equipo de combate 142
Ayudas y mejoras 145
CRIATURAS 147
Reapers (Segadores) 147
Leviatans 149
Recolectores 151
Rachni 154
Tropas de seguridad 155
Cascarones 158
Criaturas no sapientes 160
CREANDO PARTIDAS 165
Jugando al servicio del consejo 165
Jugando de forma independiente 165
El final de Mass Effect 3 166
PNJS de ejemplo 169
Aventura introductoria: La Aeschylus 175

LICENCIA

Mass Efect es producto de BioWare, esto no es más que una adaptación gratuita de su juego al rol.

http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki

C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. (cc) BY-SA

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, Nación Rolera y SPQRol.

Maquetación: Tapion.

Ayuda bendita y apoyo moral: Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot**,** Máximum, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Cifuentes.

Mapa de La Aeschylus: http://www.dragonsfoot.org/forums/viewtopic.php?p=717651

PREÁMBULO

Cuando la humanidad comenzó a expandirse por el sistema solar, lo hizo a través de esfuerzos individuales de países y corporaciones, una colonización en toda regla.

Pero a mediados del siglo XXII, la Humanidad encontró un extraño artefacto en Marte. Se encontraron en unas ruinas restos de una civilización perdida: Los Proteanos; una especie alienígena que desapareció 50.000 años atrás sin dejar rastro, a no ser por la tecnología que dejaron atrás.

Este descubrimiento que llevó al hallazgo del Relee de Caronte, una "puerta" de muchas diseminadas por el universo que permite viajar en segundos desde un sistema a otro de la galaxia.

Semejante hallazgo condujo a otro no menos impactante: los humanos no estaban solos en el universo. Antes de que los primeros homo sapiens recorrieran la tierra, otras razas ya exploraban los incontables sistemas solares, creaban imperios interestelares, o luchaban en cruentas guerras. Al parecer todas estas razas alienígenas también usaban la misma tecnología Proteana.

El problema fue que como humanos, apenas conocedores de la tecnología que teníamos en las manos, entramos avasallando y en seguida provocamos un conflicto con otras razas, en concreto, con los turianos. El primer contacto con otra forma de vida consciente no fue agradable, un malentendido condujo a una escaramuza que los humanos llaman, de forma un tanto pretenciosa, "Guerra del Primer Contacto", contra los Turianos.

La guerra fue breve y no llegó a desarrollarse a gran escala, ya que después de aclarar la situación, la humanidad recibió la invitación formal de entrar a formar parte como miembro asociado de la Ciudadela, una organización galáctica que regula y arbitra dentro de amplias regiones del espacio conocido.

Desde entonces, la Alianza humana ha continuado con su expansión, estableciendo colonias y prospecciones en lugares remotos y pugnando por ganar poder e influencia dentro de la ciudadela para poder salvaguardar sus intereses, tal y como hacen otras especies asociadas, e intentando integrarse en el máximo órgano representativo de la Galaxia, el Consejo de la Ciudadela, sin demasiado éxito.

Eventos Previos

0183. (Aprox) Los Salarianos contactan con los Krogan a los que utilizarán como guerreros a cambio de tecnología avanzada.

0879. (-1304) Los Turianos derrotan a los Krogan y son invitados al consejo de la Ciudadela.

1883. (Aprox) Los Quarianos fueron expulsados de sus mundos por sus antiguos servidores, los Geth.

2069. Primer asentamiento lunar: Puesto avanzado Armstrong en el cráter Shackleton W. Futura capital lunar.

2103. Primer asentamiento marciano: Ciudad Lowell en Eos Chasma W.

2137. Eldfel-Ashan Energy extrae helio3 de Saturno.

2142. Construcción del punto de salto 0 Gagarin más allá de la órbita de Plutón.

2148. Se encuentran ruinas alienígenas en Promethei Planum (Marte).

2149. Siguiendo las inscripciones de las ruinas, se descubre el Relee de Masa de Caronte. Se crea la Alianza de Sistemas.

2150. Comienza la explotación de He3 en Saturno.

2151. Fuga de elemento cero en el Espaciopueto Internacional de Singapur. Comienza la construcción de la estación espacial Arturo.

2152. Primera colonia extrasolar en Demeter. 30% de Cáncer entre los expuestos a la fuga de Singapur.

2154. Nace Sheppard.

2156. Se observan niños con poderes telepáticos menores como resultado de la fuga de Singapur.

2155. La Alianza de Sistemas ocupa la estación Arturo en construcción.

2157. La orbita de Plutón se reforma circular para utilizar el relee. Encuentro de la humanidad con los Turianos. Guerra del primer contacto.

2158. Comienza la experimentación biótica con el elemento 0.

2160. Se forma el parlamento de la Alianza de Sistemas.

2165. La Alianza de Sistemas abre embajada en La Ciudadela.

2170. Escalvistas batarianos atacan la Colina aliada de Mindoir.

2176. Ataque Skylliano. Piratas y esclavistas atacan la colonia aliada de Elysium, capital del Confín Skylliano.

2177. Fauces trilladoras atacan la colonia aliada de Akuze.

2178. La corporación Exgeni se establece en los tejados de la devastada metrópoli Proteana.

2181. Torfan. La flota aliada aniquila a los esclavistas.

2183. Año en que se desarrolla Mass Effect.

HISTORIA DEL JUEGO

Al principio de la historia, el Comandante Shepard y dos de los hombres de su equipo deben de ir a la colonia humana llamada Eden Prime a recobrar una baliza proteana

Al llegar a la órbita del planeta Eden Prime, se registran vídeos de ataques al planeta y cuando Shepard su equipo y Nihlus llegan, sólo se encuentran con una colonia humana bajo ataque de una especie alienígena sintética llamada Geth.

Para cuando Nihlus, que se separa del equipo de Shepar nada más aterrizar la Normadia, llega al emplazamiento conocido de la báliza , se encuentra con otro Espectro turniano catalogado como de los mejores, llamado Saren.

Cuando Nihlus, aunque sorprendido por encontrarlo allí, le da la espalda, éste le dispara y lo mata. Luego Saren, que parece estar aliado con los Geth, ordena que las instalaciones sean destruidas con 4 bombas de alta potencia.

Shepard, que ha perdido a uno de los hombres de su escuadra, se encuentra con la soldado Ashley Williams que pasa a ocupar su puesto. Consiguen llegar a donde Saren ha trasladado la baliza y tras desactivar las bombas y recuperarla, esta se activa ante la cercana presencia humana y se introduce dentro de la mente de Shepar, mosntrandole visiones que, todavía, no alcanza a comprender.

El Embajador Udina, representante de la Alianza de Sistemas en la Ciudadela, convoca a la Normandy y su tripulación a la Ciudadela para reportar la traición de Saren al Consejo, quienes con falta de pruebas no pueden levantar la acusación ni destituirlo de su puesto como Espectro. Aunque Shepard encuentra una quariana con una grabación en contra de Saren. Durante la grabación se introduce una aliada de Saren, la Matriarca Benezia, una conocida Matriarca entre la especie Asari.

Después de mostrar la grabación al Consejo, Saren es acusado y destituido de su cargo, el Consejo da permiso de dar caza a Saren y Shepard se convierte en el primer Espectro humano. El Capitán Anderson y Embajador Udina "concuerdan" con otorgarle la nave SS Normandy para que busque y haga justicia a los crímenes de Saren.

Shepard es informado de que la hija de Benezia, Liara T'soni está en una excavación en el Sistema Tau Cluster. Después de ser salvada por Shepard, Liara T'soni se presenta como una científica que estudia a los proteanos, y aunque sus investigaciones son muy amplias, no es conocida por su escasa edad de más de 100 años, que es poco para las Asari. Y que a través de poderes únicos que poseen las Asari, Shepard comparte su visión con ella, y a través de Liara, Shepard comprende más y más las visiones.

En el mundo de Feros que estaba bajo ataque Geth, Shepard encuentra una planta que la colonia contenía llamada Thorian, que ha estado reuniendo información sobre los proteanos durante mucho tiempo y que tiene la información necesaria para complementar la visión obtenida en Eden Prime. Shepard derrota la Thorian y adquiere la información necesaria, y aprende sobre la nave de Saren que se llama Soberano y es capaz de controlar la mente de aquellos que la abordan.

Luego se enteran de que Benezia está en el mundo de Noveria, donde Shepard va tras de ella y al confrontarse, Benezia le cuenta que ella fue al Soberano, la nave insignia de la flota Geth y donde Saren iba para intentar detenerlo, pero la fuerza del Soberano era demasiado poderosa, controló su mente y la hizo actuar en contra de su voluntad, y aunque intentó detenerse, Benezia atacó a Shepard y ella muere.

Luego de esto, Shepard es informado que un equipo salariano en Virmire fue perdido en todo contacto y el Consejo teme que hayan sido descubiertos, y ahora Shepard debe viajar a Virmire para encontrarlos. El viaje es largo pero al fin encuentra al grupo que aún vive.

Shepard se entera que Saren está entrenando un ejército de Krogans, una raza reptil muy poderosa y debe detenerlos, pero la manera más eficiente es detonando una bomba nuclear que la Normady lleva. Con ayuda del Comandante Salariano y el grupo, Shepard entra a la base y atacan, pero Shepard se encuentra con un holograma del Soberano que le habla y le cuenta que él pertenece a una especie sintética llamada Segadores (Reapers) y que cada 50.000 años, permiten que civilizaciones crezcan, para que ellos los destruyeran, y se repetía el ciclo una y otra vez cada 50.000 años y que ya era tiempo de que los Segadores regresaran del espacio oscuro donde dormían hasta el tiempo. Les contó que ellos crearon la Ciudadela y que al igual que ellos, todas las civilizaciones siempre encontraban la Ciudadela y la usaban de capital para su Imperio Galáctico, y en realidad la ciudadela era un relé de masa que hacía que la flota de los Segadores llegará a la ciudadela instantáneamente, así, un ataque sorpresa a la capital y la civilización era derrotada, siempre era así. Shepard encuentra otra baliza que termina su visión y no es nada más que los proteanos siendo arrasados por los segadores. Al enterarse de esto, Shepard regresa a la ciudadela y le cuenta al Consejo, quienes no creen sobre esto y obstinadamente piensan que nadie es lo suficientemente tonto como para atacar la ciudadela.

Después de esto Shepard va a Hablar con el capitán Anderson sobre lo ocurrido antes y deciden que el capitán se infiltre en el despacho del embajador Udina y quite la seguridad que impide despegar a la nave. El capitán avisa a Joker, el piloto, y justo cuando desaparece la seguridad van al planeta Ilos que es donde se encuentra el Conducto y donde supuesta mente está Saren. Allí encuentran un holograma en el que un proteano les cuenta como ocurrió la masacre que realizaron los segadores. Llegan tarde y Saren atraviesa el Conductor y se tele transporta a la Ciudadela quitando la seguridad y permitiendo al Soberano y el resto de los Segadores a atacar.

Shepard llega segundos después y persigue a Saren hasta la torre de la Ciudadela donde hay mantienen una discusión. En su anterior encuentro en Virmire, Shepard dejó con dudas sobre el Soberano a Saren y este logra librarse un momento del dominio mental del Soberano y le dice que le puso unos implantes en la cabeza para que fuese 100% su siervo. Saren se suicida pegándose un tiro en la cabeza para facilitar la tarea a Shepard. El cuerpo de Saren cae a través de una cristalera a un jardín, pero antes de bajar a mirar si está muerto Shepard ordena a Joker una acción que depende de la que elijas: O utilizar todas las naves de la Alianza para atacar al Soberano en cuanto tengan oportunidad o ir a salvar al consejo. Cuando Shepard baja al jardín, el Soberano, por medio de los implantes que le colocó a Saren, controla su cuerpo convirtiéndolo en algo parecido a un Geth fantasma, sintético pero flexile, capaz de colgarse a las paredes, de gran velocidad y con mucha fuerza. Shepard, tras un largo y duro tiroteo, acaba con el y de esta forma logra que los escudos del Soberano se desactiven, dándole una oportunidad a la Normandy, que, liderando un grupo de cazas, destruye con un misil al Soberano y termina la batalla.

Más tarde, Shepard se reúne con el consejo (o con el embajador Udina y el Capitán Anderson si no salvas el consejo) gracias al apoyo de la Alianza a la comunidad galáctica, se decide que por fin un humano entrará al consejo y Shepard tiene que elegir a quien de los 2 (Udina y Anderson, a tu elección está) deber ser afortunado de representar a la humanidad. Gracias a la destrucción del Soberano, el ciclo de exterminación se ha detenido pero la amenaza de los Geth y los Segadores siguen existiendo, estos últimos se encuentran en el espacio Oscuro, encerrados, y Shepard promete encontrar la forma de destruirlos para que no tengan la oportunidad de volver.

HISTORIA DE LA EXPANSIÓN

Un asteroide está a unos minutos de colisionar contra Terra Nova, una importante colonia humana. Mineros y técnicos utilizaron unas antorchas para acercar el asteroide al planeta y de esta forma utilizar sus valiosos recursos. Pero unos terroristas Batarianos, seres de cuatro ojos extremadamente violentos e inteligentes, atacaron el asteroide y se hicieron con su control, haciendo que el asteroide siga acercándose a Terra Nova hasta colisionar.

El líder de los extremistas llamado Balek tiene secuestrados a varios mineros, y las instalaciones de las antorchas están tomadas por Batarians. Por suerte, la Normandy capta la peligrosa cercanía del asteroide a la atmosfera de Terra Nova, Shepard y el equipo de tierra bajan con el Mako a la superficie del Asteroide.

Una técnica humana se pone en contacto con ellos y les explica la situación, shepard se dirige a la primera instalación de tres, donde se encuentra el control de la antorcha y la apaga. Se encuentran con otro técnico minero que le explica el peligro del asteroide.

Si cayera en Terra Nova, una combustión quemaría las ropas y a la gente, toda la población moriría y apenas hay naves para evacuar a unos miles de los cientos de millones habitantes. Si el asteroide cayera en un océano, el calor evaporaría el agua creando nubes negras que atacarían la naturaleza del planeta y los tsunamis arrasarían las ciudades y capitales. Haría falta miles de años para que el ecosistema se recuperara.

Shepard se dirige a la segunda antorcha, la instalación está rodeada de minas peligrosas por lo que tiene que seguir a pie y desactivarlas. En el interior apaga la antorcha mientras que en la instalación principal de los mineros, Balek encuentra a la técnica que ayudaba a Shepard y la interroga, amenazando con matar a su hermano si esta no le dice quien está frustrando sus planes.

Esta se niega y Balek asesina a su hermano. Después ordena a su segundo al mando que acabe con la amenaza de Shepard.

En la tercera y última instalación, Shepard, al apagar la última antorcha consige que el asteroide deje de acercarse a Terra Nova y cuando va a la instalación principal, el segundo al mando de los batarianos se lo impide. Aquí debes elegir entre matarlo o convencerlo para que se haga a un lado y no se interponga en tu camino.

Al llegar a la instalación principal, se da un largo y duro tiroteo donde Shepard acaba con los Batarianos llegando a su líder. Este le explica que todo es una revolución Batariana ya que hace tiempo, los Batarianos colonizaban varios planetas, lunas y sistemas; pero los humanos se les impusieron y se quedaron con los territorios. Los Batarianos pidieron al consejo que catalogaran a estas zonas como lugares de interés Batariano pero estos se negaron.

Los humanos eran más fuertes y condenaron a los Batarianos a vivir como escoria, la mayoría de estos se hicieron esclavistas, la embajada Batariana de la Ciudadela se cerró para siempre y cortaron las comunicaciones con el consejo y la comunidad galáctica.

Tras hablar con el líder Batariano, debes elegir entre, dejarle marchar para que no active unos explosivos que acaben con los rehenes o matarle sacrificando a estos, a tu elección está. Hagas lo que hagas, el técnico que viste hace tiempo explica que el asteroide hubiera caído muy cerca de la capital, pero gracias a Shepard, eso no va a pasar.

Terra Nova se salva y el líder Batariano, escapa, muere o es arrestado por la alianza.

La Ciudadela

Una colosal estación espacial que sirve de sede a La Comunidad Galáctica. Fue descubierta por los Asari y a l que posteriormente se les unieron los Salarians, dándose así los comienzos del Consejo Galáctico.

La Ciudadela está conectada a una infinidad de relees de masa con lo que desde ella es posible viajar a lugares recónditos del cosmos fácilmente. Esto hace que La ciudadela se haya convertido en el centro neurálgico de todas las transacciones comerciales y políticas entre multitud de razas alienígenas, convirtiéndose así en el núcleo de toda la estructura social y económica del universo conocido.

Originalmente se creía que fue construida por la extinta raza de los Prothean, ya que esta raza usaba también los reelés de masa, pero descubrimientos recientes han demostrado que fue una construcción de los despiadados Reapers (segadores), en un intrincado plan para facilitar su genocidio galáctico.

El Consejo Galáctico

La Ciudadela está regida por un Consejo compuesto por las tres especies con más influencia política de la galaxia: los Salarianos, los Turianos y las Asari. Aunque no tienen poder ejecutivo sobre los gobiernos, su influencia es obvia y están en posesión del mayor ejército de la galaxia, un valuarte del poder del Consejo y un garante de seguridad para todas las especies que tienen embajada en la Ciudadela como miembros asociados. Este organismo tiene como principal interés la pacificación y el orden de las regiones bajo su influencia, único escenario en donde puede florecer el desarrollo, la investigación y el comercio.

Los espectros

Los espectros (en inglés: Special Tactics and Reconnaissance) son la mano derecha del Consejo, con la misión de preservar la estabilidad de la galaxia no importa el método. Los Espectros son la primera y última línea de defensa del Concilio, acompañándolo durante sus misiones.

Los Espectros hacen las veces de diplomáticos, guardaespaldas, emisarios y fuerzas de choque del consejo.

La idea básica del juego es esta: los personajes son aspirantes a Espectros a servicio del consejo galáctico, y han de recorrer la galaxia en cumplimiento de su deber.

ORGANIZACIONES

La Alianza

Es un partido político-militar que se encarga de representar a la humanidad en la galaxia, también cumple con la tarea de supervisar la colonización a planetas así como dar su apoyo en cuanto se necesite; cuentan con una embajada en el presidio a pesar de ser relativamente nueva.

Es una de las 3 organizaciones humanas que poseen fuerte presencia en la galaxia siendo las otras dos Terra firma y Cerberus, aunque cabe destacar que estas dos hay una creencia de superioridad humane ante las demás especies y un odio hacia ellas por lo cual son tachadas de intolerantes y terroristas, en especial Cerberus.

La Alianza se ha convertido rápidamente en un jugador clave en la economía galáctica, con varias grandes corporaciones humanas teniendo su cuota de mercado. La economía de la Alianza, aunque creciente, aún no se acercan a la de la Asari o turianos y sólo está próxima a la de los Elcor.

La Alianza de Sistemas y los Turianos se han convertido en grandes socios comerciales a pesar de la persistente animosidad generada tras la Guerra del Primer Contacto.

El ejército de la Alianza es respetado por las razas de la Ciudadela debido a sus tácticas y a su tecnología. Su fuerza radica en el fuego de apoyo, la flexibilidad y velocidad. El Consejo considera a la Alianza de Sistemas como un "gigante dormido", ya que sólo el 3% de los seres humanos se presentan voluntarios para el servicio militar.

Su estrategia militar no se basa en dar golpes fuertes y contundentes como los turianos o los Krogan. Por el contrario, la estrategia de la alianza se basa en eludir los puntos fuertes del enemigo y lanzarse profundamente hacia su retaguardia, cortando las líneas de suministro y la logística, dejando a los enemigos "marchitarse".

En la defensa, la alianza se basa en la frase de Sun Tzu, "El que trata de defenderlo todo, no defiende nada". Sólo algunas guarniciones se colocan en las colonias. Estas son destinadas a la exploración en lugar de a combatir. Las flotas de las estaciones de la Alianza siempre están a la espera cerca del relé de masa de Caronte. Gracias a esto, en el caso de ser necesitadas, la flota puede responder rápidamente con una fuerza abrumadora.La empresa "Hahne-Kedar" y los laboratorios "Aldrin" son los principales proveedores de las fuerzas armadas de la Alianza.

Todos los soldados reciben terapia genética para mejorar su fuerza y resistencia. La Alianza también recluta a bióticos, que son entrenados con técnicas desarrolladas basándose en BAaT (Biotic Acclimation and Temperance Training). Los nuevos implantes bióticos L3 se consideran un importante paso adelante en la amplificación bióticos. La Alianza posee una impresionante armada compuesta por más de 200 naves que van desde pequeñas fragatas de cien metros, a inmensos acorazados de kilómetros. Es una de las grandes fuerzas en el espacio de la Ciudadela y un serio rival.

Sin embargo, la Alianza sólo tiene derecho a un pequeño número de acorazados en comparación con los turianos, una relación de 1 a 5, debido al Tratado de Farixen que limita su construcción entre las razas de la ciudadela. La marina Alianza fabrica con un innovador diseño inmensas naves de transportes, que son tan grandes como acorazados, pero no están limitados por el Tratado de Farixen. De ésta forma se elude de alguna forma dicho tratado.

Cerberus

Es una organización paramilitar que en algún momento fue parte de la Alianza de sistemas pero se separó siendo considerada ilegal y hasta a veces como terrorista. Su creencia radica en que la humanidad debe tener un mejor papel en la galaxia, justificando cualquier método para lograr sus objetivos incluyendo asesinatos, experimentos ilegales, sabotajes y espionaje, Critican a la Alianza por no tener mas resolución en sus decisiones y doblegarse ante las decisiones del consejo, la organización esta manejada por alguien que se hace llamar El Hombre Ilusorio.

Eclipse

Eclipse es una corporación de mercenarios fundada por la comando Asari Jona Sederis y provee servicios de seguridad y fuerza armada.

Considerados como mercenarios inescrupulosos, ya que ofrecen sus servicios sin importar la naturaleza de quienes los contraten, siempre y cuando puedan pagar sus servicios. Los mercenarios de Eclipse Trabajan en equipos de tropas y vanguardias los cuales pueden ser liderados por comandos más experimentados.

Eclipse usa frecuentemente apoyo de Mecas en la batalla.

La Manada Sangrienta

Originalmente una pequeña banda Vorcha de los Sistemas Terminus, La Manada Sangrienta fue transformada en una legión por visionario señor de la guerra Krogan Ganar Wrang. Liderando la manada Vorcha como una tripulación pirata, Wrang reunió reclutas e infamia por una década antes de incorporar sus guerreros como una compañía de seguridad a través del Velo Skyliano. Su notoriedad aseguró su oferta pública inicial para los inversionistas, volviéndolo rico, más allá de los sueños de cualquier Krogan.

Wrang regreso triunfante a su clan, reuniendo hordas krogan, su poder de fuego y apoyo biótico hacia la violencia profesional en los Sistemas Terminus.

Censurada del espacio de La Ciudadela, La Manada Sangrienta se abrió paso en los puertos espaciales mediante conflictos armados a través de la Galaxia. Enorgulleciéndose por tomar contratos de otra forma intocables, la Manada Sangrienta rechaza servicios de guardaespaldas y seguridad a favor de casos que requieran mínima supervisión y máxima violencia.

Soles Azules

Fundado por el notorio esclavista Batariano Solem Dal'serah, Los Soles Azules empezaron como una alternativa de protección contra esclavistas y piratas en el Velo Skyliano. Eventualmente capturado por La Naval de la Alianza de Sistemas, Dal'serah logró evadir al menos dos docenas de cargos por los cuales fue acusado, siendo condenado solamente por el cargo de conspiración. El esclavista se benefició de lo que aprendió de su compañero de celda y brillante artista de la estafa Bernard 'Legits' Ledger. Al ser liberado cinco años depues, Del'serah incorporó a Los Soles Azules como una agencia de seguridad completamente legal. Hoy en día, Los Soles Azules incorporan una fuerza de Batarianos, Turianos, Humanos y Krogan alrededor de la Galaxia. Cada avanzada cuenta con el respaldo de corporaciones de logística, vendiendo una amplia variedad de artículos, desde armas pesadas hasta crema de afeitar.

A pesar de acusaciones de que Los Soles Azules venden sus presos como esclavos, ningún empleado de ellos ha sido jamás condenado por tales cargos.

TRASFONDO TECNOLÓGICO

DE USO DIARIO

El Elemento Cero

El Elemento Cero (Número Atómico 0, Símbolo Químico Ez), más conocido como "eezo", es una rara materia que, al recibir corriente eléctrica, libera la llamada energía oscura con la que se pueden crear y manipular campos de efecto de masa, aumentando o disminuyendo la masa de todos los cuerpos presentes en dicho campo. Una corriente eléctrica positiva incrementa la masa, mientras una negativa la disminuye. Ese efecto de masa tiene incontables aplicaciones, desde generar gravedad artificial a la aplicación en industrias de construcción de materiales. Aunque el uso más habitual es en los motores MRL de las naves espaciales, que posibilitan el viaje más rápido que la luz.

Cuando se descubrieron las ruinas proteanas en Marte, se encontraron unos restos de elemento cero refinado, que posibilitaron el posterior descubrimiento del relé de Caronte en la órbita de Plutón.

El Eezo se genera cuando la materia sólida, tales como los planetas, se ve afectada por la energía liberada de una estrella que se transforma en supernova. Es un material común en los escombros de asteroides que orbitan esas estrellas. Existen minas este material en peligrosos lugares, que normalmente requieren de la utilización de un caro equipo robótico teledirigido a distancia y escudos para aguantar la intensa radiación proveniente de la estrella muerta. Solo unas pocas coorporaciones pueden permitirse esos elevados costes que requiere la extracción de esta materia. Hay rumores de que existen grandes depósitos de eezo en el Abismo de Nemean.

El Elemento Cero en forma de polvo es normalmente puesto en libertad tras los accidentes de naves espaciales o motores que funcionen con esta materia. De hecho ello es muy utilizado por las especies para potenciar la aparición de seres bioticos. Si un feto es expuesto al eezo en forma de polvo dentro de útero, debido a sus efectos de mutación, es posible que adquiera acumulaciones de eezo en su sistema nervioso en forma de tumores, que pueden reaccionar a estímulos eléctricos del cerebro, dando lugar a habilidades bióticas. No obstante, la mayoría de las exposiciones no tienen ese efecto sino que terminan en tumores malignos y cáncer. Por ello existe mucha controversia en cuanto a los primeros "accidentes" de este calibre, justo tras conocerse las propiedades de este elemento en el cuerpo, como por ejemplo el incidente en una refinería en Hong Kong que dio lugar a los primeros bióticos humanos.

El elemento cero conforma muchas de las bases de la medicina en el Espacio de la Ciudadela. Las drogas bióticas como la arena roja contiene elemento cero como base, que fue creada por criminales en una base de

Marte cuando se recuperaron de allí algunas muestras de eezo. El núcleo Tántalus del motor de la SSV Normandía llegó a costar a la Alianza hasta 120 mil millones de créditos debido a las grandes cantidades de elemento cero necesarias para alimentar el sistema de sigilo.

El crédito

El Credito es la moneda estándar galáctica. El dinero se utiliza en los juegos para comprar armas, armaduras, licencia de armas, actualizaciones y mejoras.

Los créditos fueron establecidos como moneda estándar del comercio galáctico en la Ley de Unificación Bancaria de la Ciudadela, promulgada por el Consejo de la Ciudadela. Dicha legislación fue estudiada y establecida por los Volus, debido a la experiencia y pericia en el comercio y las finanzas de esta raza. La ley regula la normativa para determinar el valor de los Créditos en relación a las monedas propias de las razas que pertenecen al Espacio de la Ciudadela.

El valor del crédito es variable, calculándose en tiempo real por el banco central, para mantener así un valor medio calculado entre las economías participantes, de manera que el valor de algunas monedas de determinadas razas valen más que un crédito y otras menos. Cuando los Humanos pasaron a formar parte de la Ciudadela, sus distintas economías nacionales fueron vinculadas a la red del Crédito galáctico. Un humano con una cuenta bancaria en Euros o Libras, puede comprar cualquier mercancía con Créditos en su justo valor en el mercado. Todas las economías que participan en el Crédito galáctico, son requeridas para valorar los artículos tanto en su moneda local como en la común.

Para evitar el robo o la falsificación, todo intercambio de monedas se hace mediante transferencias electrónicas, ya que las transferencias físicas de otras monedas no pueden ser seguidas y facilitan la evasión de impuestos, corrupción y otras prácticas ilegales.

Armaduras

Los trajes de combate blindados tienen un sistema de doble capa para proteger a su portador. La capa interior está hecha de tejido protecto con acolchamiento cinético. Las zonas que no necesitan flexionarse, como el pecho o las espinillas, se refuerzan con capas de protección cerámica ablativa ultraligera.

La capa exterior consiste en barreras cinéticas generadas de forma automática. Los objetos que superan cierta velocidad, activan el sistema reflejo de la barrera y son rechazados siempre que haya energía suficiente en la batería del escudo.

Los trajes de combate blindados se pueden sellar para proteger al usuario de temperaturas y atmósferas extremas. El equipo estándar se compone de un pequeño servidor integrado con funciones de comunicaciones, navegación y sensores. El servidor está diseñado para ser compatible con los visores de datos de los sistemas de puntería inteligente para facilitar la localización y la eliminación de los enemigos.

El medi-gel

El medi-gel es un emplasto medicinal común, hecho a base de una combinación de analgesico local, desinfectante y agentes coagulantes, todo en uno; muy utilizado por sanitarios, médicos de urgencia y personal militar. El gel está diseñado para que al aplicarse, se mantenga pegado a la carne hasta que no reciba una determinada frecuencia de ultrasonidos. Es a prueba de líquidos (especialmente a la sangre), y también de contaminantes y gases.

El medi-gel es un bioplasma sometido a ingeniería genética que fue diseñado por la Fundación Sirta, una megacorporación de tecnología médica con sede en la Tierra. Técnicamente, el medi-gel viola las leyes del consejo sobre ingeniería genética, pero hasta la fecha ha resultado demasiado útil como para prohibirlo.

El medi-gel es un emplasto medicinal común, hecho a base de una combinación de analgesico local, desinfectante y agentes coagulantes, todo en uno; muy utilizado por sanitarios, médicos de urgencia y personal militar. El gel está diseñado para que al aplicarse, se mantenga pegado a la carne hasta que no reciba una determinada frecuencia de ultrasonidos. Es a prueba de líquidos (especialmente a la sangre), y también de contaminantes y gases.

Armas y munición

Todas las armas de la infantería moderna (desde las pistolas hasta los fusiles de asalto) incluyen tecnología de aceleración de masa miniaturizada. Los proyectiles son diminutos fragmentos de metal suspendidos en un campo de reducción de masa, que se aceleran mediante fuerzas magnéticas hasta velocidades que les permiten causar daños cinéticos.

El cargador de munición es en realidad un bloque de metal. El sistema informático interno del arma calcula la masa necesaria para alcanzar el objetivo en función de la distancia, la gravedad y la presión atmosférica, y según esos datos corta del bloque un fragmento del tamaño necesario. Un único bloque puede proporcionar miles de proyectiles, por lo que la munición no es un problema durante los enfrentamientos.

Las armas de última generación disponen de una función de puntería inteligente que permite corregir los disparos en función del clima y el entorno. Disparar a un objetivo en medio de un vendaval parece igual que disparar a un blanco de prácticas en un día despejado. Sin embargo, que la puntería sea inteligente no significa que las balas acierten automáticamente cada vez que se aprieta el gatillo; solo hace que sea más fácil apuntar.

OMNIHERRAMIENTA

Las omniherramientas son aparatos manuales que combinan un microsistema informático, sensores de análisis y un mini módulo de fabricación. Son versátiles y fiables y se pueden usar para analizar y ajustar la distancia el funcionamiento de la mayoría del equipo estándar, incluyendo armas y armaduras.

El módulo de fabricación puede crear instantáneamente pequeños objetos tridimensionales a partir de aleaciones ligeras, cerámicas y plásticos industriales reutilizables, todos bastante comunes. Esto permite realizar modificaciones y reparaciones de campo en los instrumentos más habituales, así como reutilizar la chatarra que se recoja en forma de OmniGel.

Las omniherramientas son equipo estándar de soldados y colonizadores pioneros.

El omnigel

El OmniGel es un material tecnológico que puede obtenerse al descomponer objetos, tales como armas, armaduras y mejoras de equipo. Normalmente, con cada objeto se puede producir hasta 4 unidades de OmniGel. Está diseñado para ser usado con Omniherramientas en la derivación de sistemas electrónicos como puertas, taquillas o cajas fuertes. También se puede utilizar para reparar el Mako, el cual se queda temporalmente detenido sin poder moverse ni disparar, mientras dure la reparación.

La composición común del OmniGel es de residuos plásticos industriales, cerámicas y aleaciones ligeras, matenidos en un estado semi-fundido. Este material permite el reciclaje de material obsoleto, de manera que se pueda liberar lastre y poder llevar más equipamiento que se vaya encontrando durante las misiones. La cantidad máxima que se puede llevar es de 999 unidades. Aún así, te puedes seguir librando de objetos y equipo transformándolo en OmniGel, aunque no se sume más unidades de dicho material.

En 2185, se estandarizaron nuevos protocolos que corregían el agujero de seguridad de los sistemas electrónicos, que permitían desactivarlos provocando un cortocircuito con OmniGel.

Armamento en Omniherramientas

Existen algunas aplicaciones de combate para las omniherramientas tan antiguas casi como el propio dispositivo en sí, pero no comenzaron a tener éxito hasta la invasión segadora. La necesidad de enfrentarse a múltiples enemigos en espacios cerrados y a costas distancias, hicieron a los integrantes de la Alianza a utilizar este tipo de aplicaciones.

El diseño más común es la OmniEspada, una proyección en 3 dimensiones desechable de carburo de silicio, emitido por el módulo de fabricación de la omniherramienta, gracias a la suspensión con efecto de masas. Esta hoja transparente y de gran dureza, alcanza gran temperatura, quemando todo lo que toque: el enemigo.

Los usuarios y soldados más ténicos, modifican sus omniherramientas para maximizar el poder eléctrico, cinético o térmico. Algunas tropas integran sus aplicaciones con las barreras cinéticas, transformando la omniherramienta en una porra eléctrica; otros fabrican gases inflamables suspendidos por un campo de efecto de masas, que se prenden tras un impacto. Todo es válido cuando se busca sorprender a un enemigo que se dirige hacia un blanco al que cree desarmado.

Funciones Conocidas

General:

- Linterna.
- Scanner.
- Reparador de objetos.
- Dispensador de MediGel.
- Programar y hackear.
- Cámara.
- Llamadas por vídeo, audio y holográficas.
- Terminal para descargas y reproducción de videojuegos, películas y audio.
- Conversor de objetos en OmniGel.
- Fabricación de objetos 3D en tiempo real.

Militar:

- Asignar talentos y poderes.
- Aplicar actualizaciones a objetos.
- Uso como arma de combate.
- La clase soldado puede generar una "OmniEspada" térmica.
- La clase infiltrado genera la OmniEspada con una mejora eléctrica.
- La clase ingeniero realiza un ataque incendiario para hacer retroceder al enemigo.
- La clase centinela genera varias OmniEspadas para cortar a un enemigo.

INTELIGENCIA VIRTUAL

Una inteligencia virtual (IV) es una forma avanzada de programa de interfaz de usuario. Las IV usan diferentes métodos para simular una conversación natural, entre los que se incluyen una interfaz auditiva y un avatar con el que es posible interactuar. No deben confundirse con las IA similares a los geths, pues aunque las IV pueden proporcionar una simulación convincente de consciencia, no son autoconscientes, no pueden aprender y tampoco pueden tomar decisiones independientes.

Las IV se usan como sistemas operativos en equipos informáticos comerciales y personales. Las IVS de tamaño mínimo se conocen como "agentes". Los agentes, compactos y especializados, pueden servir como secretarios personales, encargados de filtrar las llamadas y programar reuniones en función de las prioridades definidas por el usuario; o también como avanzados motores de búsqueda locales o externos.

Se pueden encontrar IV comerciales, con diferentes personalidades, en cualquier distribuidor informático. Las firmas de hardware exclusivo y los aficionados pueden crear IV únicas diseñadas según especificaciones personales. Aunque es ilegal la emulación de personalidades vivas mediante software, las recreaciones de personajes históricos son bastante comunes.

Los quarianos, famosos por su talento innato en cuanto a ingenierías, buscaron durante mucho tiempo un sistema virtual inmortal, que retuviera toda la sabiduría y personalidades de sus antepasados, embarcándose así en complejas investigaciones que dieron lugar al colectivo geth, los cuales al comienzo eran meras IV dentro de terminales móviles al servicio de los quarianos, hasta que consiguieron evolucionar por ellos mismos, lo que dio comienzo a la rebelión geth y puso punto final a las investigaciones quarianas en este ámbito.

Función de las IV

Las función de las IV varían mucho dependiendo de para qué se requieran. Normalmente están equipadas con potentes motores de búsqueda, cuya finalidad es propagarse por Extranet para recopilar los datos que requiere el usuario. Por ejemplo, en la Ciudadela nos encontraremos con Avina, que realiza un sofisticado trabajo en cuanto a investigación y base de datos para orientar a los visitantes de la estación. Un caso parecido es Mira en Noveria, utilizada como soporte técnico de los sistemas de todo un laboratorio de investigación. Por otro lado, las IVs están muy presentes en el ámbito militar de todas las especies, pues se encargan de labores menores como procesar informes de situación, sistemas defensivos o apunte automático, ya que reaccionan mucho más rápido que los orgánicos. En el caso de los elcor, toman un papel más importante, pues la infantería de esta raza cargan grandes armas sobre sus espaldas, que son controladas por IV que gestionan no solo la puntería, sino el tipo de munición, recarga de sumideros de calor, cambio de armas, informes de situación, etc.

Muchas armaduras utilizan mejoras de inteligencias virtuales, cargadas en la CPU de la armadura pueden gestionar la dispensación del MediGel o el estado de los escudos. En los implantes bióticos más modernos, a partir de los L4, se usan tecnologías de IV para monitorizar constantemente las ondas cerebrales de los bióticos, con el fin de maximizar su potencial y su bienestar.

IV Renegadas

EN algunas ocasiones, las IV se muestran defectuosas debido a errores de programación o software malicioso; a las que se les denomina IV Renegadas. Una IV renegada no es consciente de sí misma ni de que está averiada, ya que no contiene las capacidades pertinentes como una IA. Sin embargo, al dejar en sus manos en ocasiones los controles de sistemas vitales de una estación o una nave, puede resultar igualmente muy peligroso.

Muchos graves accidentes gracias a errores en IV han ocurrido a lo largo de la historia. En 2175, una IV de control en unas estaciones de entrenamiento en la Luna, erró de tal manera que terminó por activar los drones y torretas de defensa, sin permitir que nadie se acercara a las instalaciones. En la estación Jarrahe, también ocurrió un fallo en el sistema, que se saldó con la muerte de todos los científicos y personal a bordo de la instalación.

Inteligencia artificial

Una Inteligencia Artificial (IA) es un sistema informático autosuficiente, capaz de aprender y tomar decisiones por sí mismo. La programación de una IA precisa de un código adaptable, así como una lenta y cara educación, y hardware de tecnología cuántica que recibe el nombre de "caja azul"

Una IA no puede ser transferida de un lugar a otro a través de un canal de comunicación público o de redes informáticas, ya que sin estar alojado en su Caja Azul, el código de la IA no son más que datos sin sentido. Cargar ese código en una nueva Caja Azul, daría como resultado una nueva personalidad, definida por los cambios en el hardware, que variarían la IA de forma impredecible.

Los geths sirven como ejemplo de lo peligrosas que pueden llegar a ser las IAs, razón por la que su desarrollo está prohibido dentro del espacio de la Ciudadela. Sin embargo, asociaciones en apoyo a las IAs, argumentan que éstas son seres vivos totalmente conscientes, y que deberían tener los mismos derechos que los orgánicos. También tachan al término "artificial" como racista, señalando que "sintético" es el término políticamente correcto.

Las inteligencias artificiales son asunto de preocupación para las especies de la Ciudadela, ya que el estado de emergencia que desataron los geth entre los quarianos, fue un perfecto ejemplo de que las razas orgánicas y las sintéticas no pueden llegar a convivir. La protagonista Tali, señaló que la vida orgánica es totalmente prescindible para los sintéticos. Ellos no precisan de necesidades o estímulo alguno para moverse como los orgánicos, por lo que no tienen necesidad de recabar recursos o información, comerciar o comunicarse con ellos, razón por la cual los geths se aislaron más allá del Velo de Perseo. Por otro lado, hubo comunicación entre una IA y el comandante Shepard, donde el sintético le ofreció a este el otro punto de vista, diciéndole: "Todos los orgánicos quieren destruir o controlar toda forma de vida sintética".

En 2165, se encontró una base de investigación de la Alianza en el planeta Sidon, donde se financiaban investigaciones ilegales sobre la conducta de las IAs; como resultado, la Alianza tuvo que hacer frente a fuertes multas y censuras. Para 2183, solo cuatro empresas tenían licencia de la Ciudadela para desarrollar inteligencias artificiales con fines de investigación, una de las cuales es Synthetic Insights.

Hay sucesos con las IAs documentados en los archivos de la Ciudadela, con fecha de 1896 CE (año en el que la rebelión de los geths terminó con el forzado éxodo de los quarianos) que se representa con un enfrentamiento armado entre tres oficiales del Sec-C y tres mecas domésticos desarmados, que fueron las últimas IAs en la Ciudadela. Uno de los mecas señaló que el comportamiento de los oficiales era ilegal y preguntó por qué se empeñaban en "desconectarlos". Uno de los agentes le ordenó guardar silencio, y le advirtió que se trataba de una decisión irrevocable del Consejo. El meca hizo una última súplica justo antes de ser abatidos a tiros.

BIÓTICA

La biótica es la capacidad que tienen algunos escasos individuos de manipular la energía oscura, y crear campos de efecto de masa mediante el uso de los impulsos eléctricos de su cerebro. Para poder generar campos con la potencia necesaria como para obtener aplicaciones prácticas, son necesarios un gran entrenamiento y el uso de amplificadores implentados quirúrgicamente. La potencia real de las capacidades bióticas varía en gran medida de una especie a otra, y también de un individuo a otro.

En la biótica hay tres ramas. La telequinesia una campos de aligeramiento de masa para hacer levitar objetos o empujarlos. Los campos cinéticos de aumento de masa se usan para detener o sujetar objetos. La distorsión usa campos de masa que cambian a gran velocidad para destruir objetos.

La mayoría de las especies orgánicas pueden desarrollar capacidades bióticas, aunque éstas conllevan ciertos riesgos.

Los bióticos son el resultado de la exposición al elemento cero mientras se está en el útero materno. Lo normal es que esto cause cánceres letales a la víctima, pero en raros casos, el eezo se aglutina en nódulos en el systema nervioso del feto.

En la Tierra tuvo lugar un incidente en el año 2151, donde explosionó una fábrica de refinamiento de elemento cero; tras esto, las comunidades que estaban en la dirección del viento se contaminaron con el eezo en polvo. Aproximádamente el 30% de los niños nacidos en Singapur después de dicha exposición, sufrieron crecimientos cancerosos. No obstante, años después del incidente se comenzaron a manifestar poderes bióticos en los niños sanos que habían estado expuestos al incidente durante su gestación.

MRL

Los Motores Más rápidos que la Luz (MRL) usan el elemento cero para reducir la masa de la nave, lo que permite que su aceleración sea mucho mayor. Esto hace que aumente de forma efectiva la velocidad de la luz en el interior del campo de efecto, por lo que se puede viajar a gran velocidad sin que se produzcan efectos relativistas de dilatación temporal.

Las naves espaciales aún necesitan de impulsores convencionales (cohetes, antorchas de fusión comerciales, motores iónicos o militares de antiprotones) además del motor MRL. Con un único núcleo, una nave no podría moverse.

Las cantidades de eezo y de energía que necesita un motor aumentan de manera exponencial con la masa que se mueve y el grado en que ésta se aligera. Las naves muy grandes moviéndose a grandes velocidades resultan increíblemente caras.

Si el campo se colapsa mientras la nave se mueve más rápido que la luz, los efectos son catastróficos. La nave vuelve repentinamente a velocidades inferiores a las de la luz y el exceso de energía, que es enorme, se libera en forma de letales radiaciones Cerenkov.

Apariencia

Los que viajan por el espacio por primera vez quieren saber cómo es el exterior cuando la nave se mueve a velocidades más rápidas que la luz, y la respuesta a esto puede hallarse en parte en un simple panel de cristal. La luz viaja más despacio por el cristal que al aire libre, y de igual manera, se mueve más lentamente en el espacio convencional de lo que lo hace en un campo de efecto de masa de alta velocidad. Esto hace que se produzca una refracción (la luz que entra en ángulo se separa en componentes), de modo que los objetos del exterior de la nave aparecen refractados. Cuanto mayor sea la diferencia entre la velocidad de la luz objetiva (exterior) y subjetiva (interior), mayor será la refracción.

Conforme autmenta la velocidad de la luz subjetiva en el interior del campo, los objetos del exterior sufren un corrimiento al rojo, y al final solo se pueden ver mediante radiotelescopios.

Las fuentes electromagnéticas de alta energía, que normalmente no serían visibles, empiezan a aparecer en el extremo azul del espectro. Según va aumentando la velocidad de la luz, se van haciendo visibles los rayos X, los rayos gamma, y por último, los rayos cósmicos. Las estrellas se ven sustituidas por los pulsares, los discos de acreción que los agujeros netros, los quasares y los estallidos de rayos gamma.

Para un observador exterior, una nave que esté dentro de un entorno de efecto de masa sufre un corrimiento hacia el azul. Si está dentro de un campo que permite viajar al doble de la velocidad de la luz, la radiación que emite tiene el doble de energía. Si la nave se mueve a 200 veces la velocidad de la luz, la luz visible que irradia se convierte en rayos X y rayos gamma, y el calor infrarrojo del casco aparece azul en el espectro visual o lo supera.

Las naves que se mueven MRL son visibles a grandes distancias, aunque las radiaciones que emiten solo se propagan a la velocidad de la luz.

ADOCTRINAMIENTO

La Adoctrinación es un término utilizado para definir el "lavado de cerebro" de los Segadores en los orgánicos. Una señal o campo energético llega a escucharse desde un Segador, el cual termina influyendo en las mentes de algunos individuos orgánicos. Otro tipo de adoctrinación requiere de implantes cibernéticos, como los utilizados en los Cascarones, para tener así un control más férreo del huesped pensado para poder ser utilizado en combate.

El primero en ser informado de ello fue el comandante Shepard por los granjeros de Eden Prime, quienes afirmaban escuchar un horrible ruido que emanaba del Soberano desde su descenso. La matriarca Benezia dijo que incluso la estancia dentro del Soberano facilita la adoctrinación: pues la extraña forma y disposición de las habitaciones crean confusión e inseguridad. El efecto parece también verse en algunos artefactos Segadores pensados para ello, como prueba: el lavado de cerebro de la tripulación de la MSV Cornucopia.

La Adoctrinación es una de las armas más dañinas con que los Segadores cuentan; el teniente salariano Ganto Imness, lo describe como más poderoso que una armada krogan. Tal como Vigil explica, los esclavos adoctrinados de los planetas conquistados fueron utilizados como agentes secretos sin que sospechasen de ellos; Luego fueron acogidos como refugiados por otros proteanos, que les mostraron sus bases secretas, de manera que revelaban automáticamente a las máquinas dónde se escondían. No obstante, son totalmente desechables por los Segadores, ya que cuando dejan de ser útiles, los abandonan a su suerte expuestos a la muerte.

Embelesamiento de la Thoriana

La thoriana, una antigua forma de vida vegetal, ejerce un control similar a la adoctrinación por medio de esporas, aunque el acondicionamiento es distinto: Los Segadores adoctrinan erosionando el estado mental de un individuo, haciendo pensar a través de ellos mismos, mientras que con el control de la thoriana el sujeto no pierde totalmente su razón de ser, y ésta responde a la resistencia que pueda mostrarle provocándole dolor. Si un sujeto se resiste a obedecer a la thoriana, recibe un severo dolor de cabeza que hará que su condición física merme y considere de nuevo la rebelación, teniendo en cuenta que cuando cumple la ordenanza, el dolor amaina. Ello conlleva un completo control de los esclavos, que darían la vida para proteger a la thoriana si ésta así lo ordenase.

Sin embargo, esa es la prueba de que un esclavo de la thoriana puede rebelarse más facilmente que un adoctrinado segador. Fai Dan e Ian Newstead, consiguen resistirse al control de la thoriana en Mass Effect. Por ello, a diferencia de los Segadores, la thoriana siempre tiene cuidado de no utilizar deliberadamente a sus esclavos, de lo contrario corre el riesgo de ser descubierta. Debido a ello, al morir la thoriana termina el efecto de dominación en sus esclavos, mientras que los adoctrinados segadores continúan adoctrinas para siempre debido a las prótesis sintéticas que les instalan, aunque los Segadores ya no los necesiten.

Los que fueron afectados por las esporas de la thoriana, desarrollaron poderes extrasensoriales después de morir esta, permitiéndoles estar todos conectados mentalmente y funcionando como una especie de mente colmena. La adoctrinación segadora no tiene ningún beneficio individual.

Programación Geth

Los herejes geth, una facción disidente que adoraban a los Segadores como dioses, formaban gran parte del ejército de Saren porque así lo eligieron libremente. De hecho el Soberano dejó estar al resto de los geth que rechazaron unirse a él. Esto significa que los sintéticos no pueden ser adoctrinados por los métodos convencionales que utilizan para los orgánicos, aunque años más tarde, durante la invasión Segadora, éstos reprogramaron al resto de los geth que eligieron no obedercerlos con un virus que cambiaba los niveles de sus procesos a bajo nivel, el cual simulaba la adoctrinación en estos sintéticos. No obstante, al tratarse de una inteligencia artificial, se puede anular el virus e incluso volver a ser reprogramados de nuevo.

Experimentos de Cerberus

Tras hacerse con la tecnología de la Base Recolectora, Cerberus utilizó implantes Segadores encontrados allí en civiles capturados, transformándolos en sujeto de pruebas y fuertes soldados fuera de control. El Hombre Ilusorio creyó que si se podía replicar la señal de adoctrinación que utilizaban los Segadores, ésta podría ser utilizada junto al poder del Crisol para volverla en su contra y controlar así a los propios Segadores. Bajo las órdenes del Hombre Ilusorio, Henry Lawson comenzó unos experimentos secretos en unas instalaciones de Santuario en Horizonte, para transformar refugiados en Cascarones. Lawson tuvo éxito al replicar la señal de los Segadores, la cual habilitaba el control de los Cascarones que creaban. Sin embargo, los experimentos llegaron a conocimiento de los Segadores y atacaron Santuario. Posteriormente, el Hombre Ilusorio observó que el poder de los Segadores era de tal magnitud que hacía imposible volver la señal en su contra sin el Crisol.

Control Leviathan

La raza de los leviathan es capaz de emitir unos pulsos energéticos como el que apagó a un Segador en 2181 Despoina. Se entiende que en dicha capacidad se basa el método de control que utilizan contra los orgánicos, ya que son una especie de grandes dimensiones que no es capaz de salir a tierra firme, por lo que en la antigüedad utilizaban a especies que podían vivir en tierra para desarrollar tecnologías y poder explorar el espacio mediante dichas especies. Son capaces de trasmitir este control por toda la galaxia, a través de unos artefactos que emiten sus órdenes de control a tiempo real, entrando en la mente de cualquier ser cercano a ellos, independientemente de cuán lejos se encuentren del planeta donde residan los levithan. De esta manera pueden ver y sentir a través de esos sujetos. De momento parece el método de control más perfecto, pues no precisa de ningún tipo de implante, funciona instantaneamente a cualquier distancia y parece que los huespedes no pueden resistirse. No obstante, se observa que las víctimas de este control suelen sangrar por la nariz, lo que puede significar que termine causando la muerte en largas sesiones.

Relés de Masa

Los Relés de Comunicación, o Relés de Masa, son dispositivos de transporte masivo dispersos por toda la galaxia, que normalmente se encuentran dentro de los sistemas estelares. Forman una enorme red que permite los viajes interestelares. Aclamado como uno de los mayores logros de los Proteanos, un relé de masa puede transportar naves espaciales de forma instantánea a otro relé dentro de la red, creando pasillos de espacio donde la masa habitualmente no existe. De esa manera se pueden realizar tránsitos casi instantáneos entre lugares separados por años o incluso siglos que durarían mediante viajes con los motores MRL convencionales.

Descripcion

Los relés están formados por dos gigantescos “brazos” de un metal desconocido, pero que es increíblemente resistente (El mismo material con el que está construido la ciudadela). Entre los brazos hay una serie de anillos giratorios. En el centro de estos anillos hay un núcleo de “elemento cero”. El material utilizado es tan resistente, que una vez uno de ellos resistió una distante explosión de una supernova sin sufrir daño alguno. Por ello, su fabricación está fuera del alcance de la tecnología de cualquier especie existente actual. Son enormes estructuras que hay esparcidas por las estrellas, capaces de crear poderosos campos de efecto de masa.

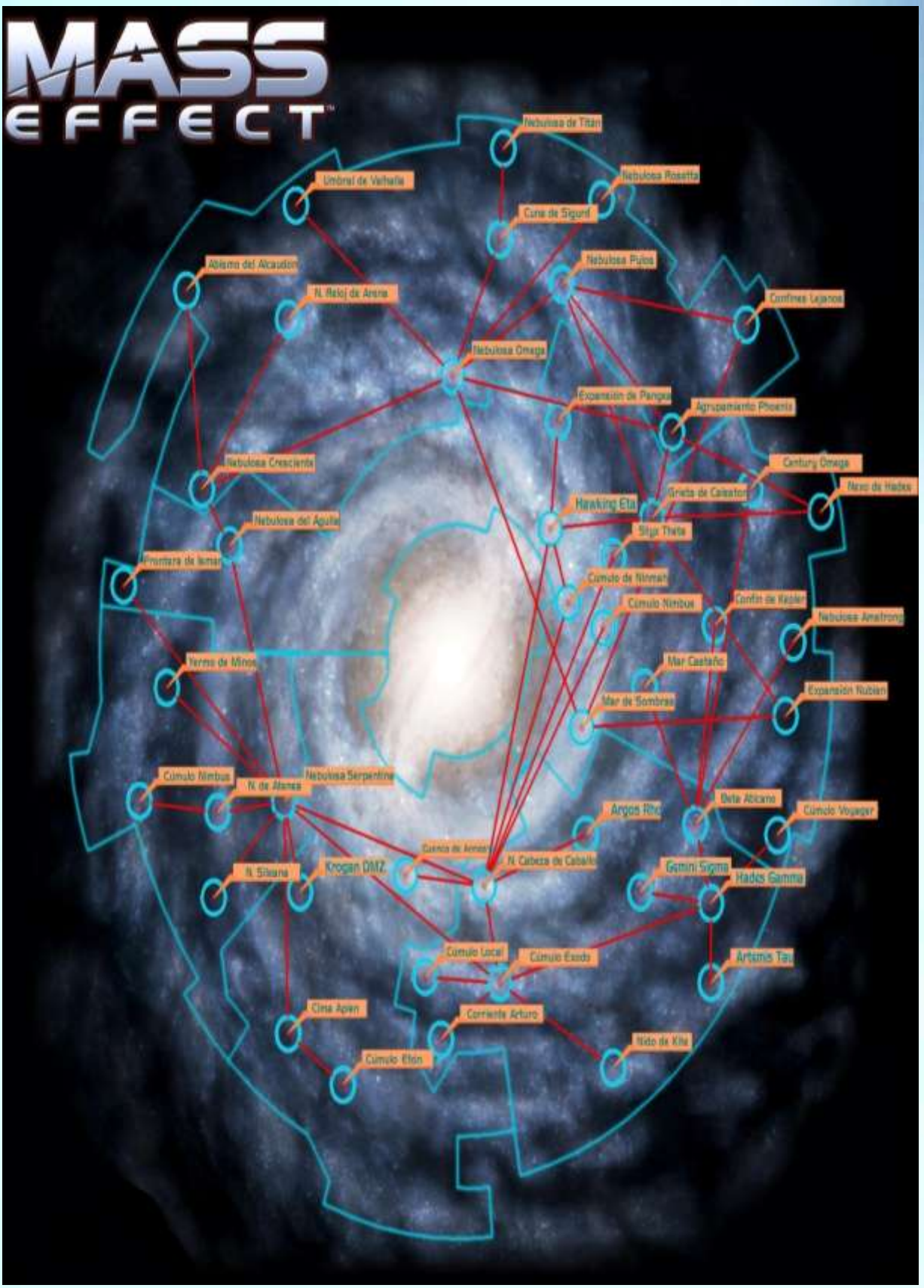
Utilidad

Los relés principales pueden trasladar las naves a miles de años luz de distancia; a menudo hasta otro brazo espiral de la galaxia. Sin embargo, éstos tienen conexiones prefijadas unívocas; un relé principal conecta con otros relés principales y con nada más. Los relés secundarios pueden enviar naves sólo a unos cientos de años luz pero son omnidireccionales, de manera que pueden enviar una nave a cualquier otro relé que esté dentro de su rango de alcance.

Hay muchos relés principales para los que no se han encontrado una pareja. Estos se dejan inactivos hasta que se encuentra el segundo relé, ya que las civilizaciones establecidas no están dispuestas a abrir una nueva puerta a ciegas cuando ésta podría dar paso a una especie hostil (Como ocurrió con los Rachni).

Así pues, como también pueden impulsar energía a grandes distancias, estos aparatos incluyen las llamadas boyas de comunicaciones, utilizadas para enviar código binario entre sistemas a años luz y establecer así comunicación casi a tiempo real entre naves espaciales, colonias o capitales, permitiendo también la existencia de la Extranet, una red infomrática similar al Intenet terrestre, pero que comunica cientos de sistemas por toda la galaxia.

UNA GALAXIA QUE EXPLORAR



El espacio de la Ciudadela

"Espacio de la Ciudadela" es un término no oficial que se refiere a todo el espacio controlado por las especies que reconocen la autoridad del Consejo de la Ciudadela. A primera vista podría parecer que engloba la mayor parte de la galaxia, pero en realidad apenas se ha explorado el 1% de sus estrellas. En términos del juego, hay multitud de sistemas que se pueden visitar y muchísimos planetas que explorar.

Cada sistema tiene una serie de planetas asociados, unos son mundos sin vida posible en los que no se puede ni siquiera aterrizar con la nave por las altas temperaturas o su estado gaseoso.

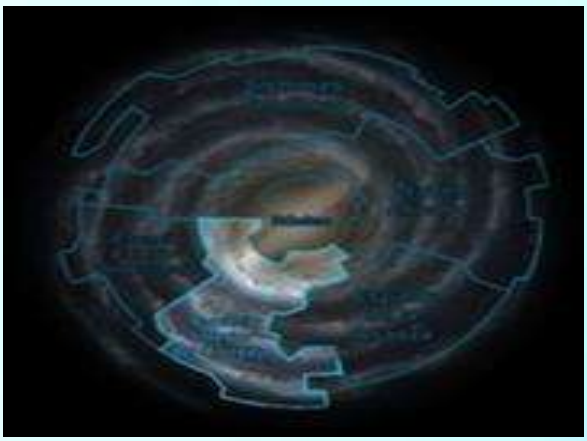
Otros planetas sólo son aptos para su prospección y tampoco es posible aterrizar en ellos, aunque de ellos se obtendrán recursos para los humanos. Por último, hay planetas en los que sí se puede aterrizar con el Mako, un vehículo preparado para operaciones terrestres.

Incluso el motor MRL de efecto de masa es lento si lo comparamos con el volumen de la Vía Láctea. El espacio vacío y los sistemas sin instalaciones adecuadas para descargar el motor son barreras que impiden la exploración. Solo los relés de masa permiten que las naves salten cientos de años-luz en un instante, así que son la clave para expandirse por una galaxia que de otro modo sería inexplorable.

Siempre que se activa un nuevo relé, el sistema de destino se desarrolla con rapidez. A partir de ese punto central, se usan motores MRL para expandirse hacia los cúmulos estelares más cercanos. El resultado es un cierto número de cúmulos muy desarrollados, que están muy lejos unos de otros, pero que se conectan mediante una red de relés de masa.

Los territorios donde hay algún sistema colonizado por especies de la Ciudadela son; el Espacio Interior de la Ciudadela, Espacio Exterior de la Ciudadela y Espacio de la Alianza. No obstante, no todos esos territorios están colonizados exclusivamente por especies afiliadas a la Ciudadela, ya que por ejemplo el Espacio de la Alianza es compartido por humanos y batarianos, y no precisamente con diplomacia. Por otro lado, tampoco las especies de la Ciudadela se limitan a colonizar en estos territorios, pues también turianos, humanos, etc poseen colonias en el Través Aticano e incluso en los Sistemas Terminus.

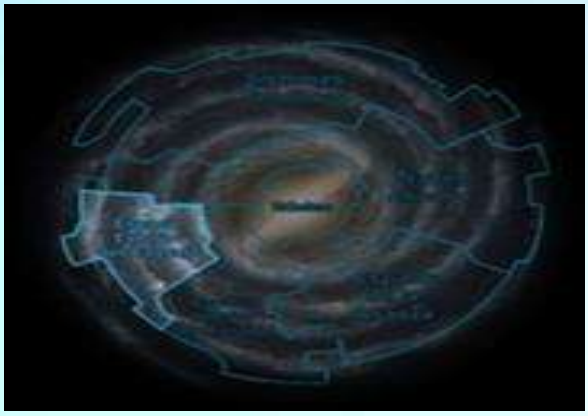
Espacio Interior de la Ciudadela



El Espacio Interior de la Ciudadela es una región de la Vía Láctea. Como su propio nombre indica, el Espacio Interior es la región central del área espacial controlada por las especies del gobierno de la Ciudadela. Hace frontera con las regiones del Espacio Exterior de la Ciudadela, Espacio de la Alianza y el Través Aticano.

Su posición en el centro de las regiones de la Ciudadela es vital para la seguridad del Consejo, pues, por una parte, es la región donde se encuentran la mayoría de las especies de la Ciudadela, y los mundos de origen de las especies más desarrolladas de la galaxia; incluyendo el de los turianos y salarianos, dos de las tres razas que han liderado el Consejo durante siglos, además de dos de las razas con representación en el Consejo, como los hanar y los volus. Finalmente, es la región del mundo de origen de los krogan, raza que formó parte del gobierno de la Ciudadela, desempeñando importantes papeles en la historia de la galaxia.

Espacio Exterior de la Ciudadela



El Espacio Exterior de la Ciudadela es una región de la Vía Láctea. La mayor parte de su territorio consiste en espacio reclamado por las asari, el mundo natal de los elcor también está ubicado en esta región. Hace frontera con las regiones del Espacio Interior de la Ciudadela y el Través Aticano.

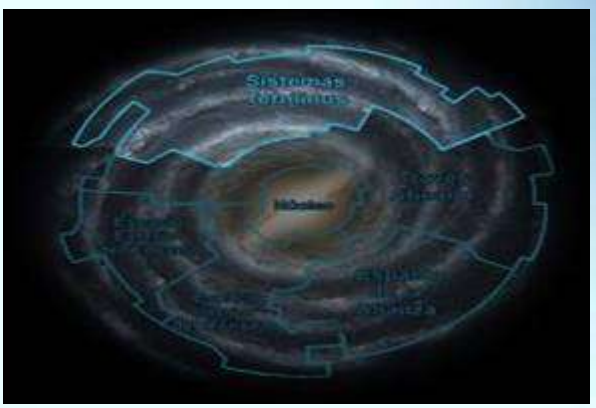
Aunque los elcor tienen su mundo natal y un puñado de colonias, las asari tienen asentamientos a lo largo de todo el territorio. Es considerado como el sector económico más poderoso de la galaxia, los mundos asari utilizan su influencia financiera para mantener la estabilidad del mercado galáctico. Sus flotas militares patrullan por las rutas de navegación y colonias espaciales en busca de traficantes espaciales que llegan por los relés de masa del Través Aticano.

El espacio de la Alianza

El espacio de la Alianza es una región de la Vía Láctea. No solo representa el territorio bajo control de la Alianza de Sistemas humana, sino también envuelve el corazón del espacio batariano, incluyendo su planeta natal Khar'shan. Esta región está ubicada entre el espacio interior de la Ciudadela y el Través Aticano.

La Tierra ha aumentado su territorio por más de diez veces desde el descubrimiento del relé de Caronte uniendo así a la humanidad con el resto de la galaxia. El agresivo expansionismo de la humanidad ha provocado conflictos con varias especies vecinas y sus gobiernos, el más notable es con los batarianos que anunciaron su salida del Consejo por unos territorios que ellos consideraban como suyos pero que se le otorgaron a los humanos. Desde entonces se mantienen unas relaciones muy tensas con esta especie. A pesar de esto, la Alianza de Sistemas no muestra signos de desaceleración en su crecimiento.

Los Sistemas de Terminus



Están en el extremo más alejado del Través Aticano, más allá del espacio administrado por el Consejo de la Ciudadela o reclamado por la Alianza de Sistemas humana. Están habitados por una confederación no oficial de especies menores, cuyo único elemento en común es que se niegan a reconocer la autoridad política del Consejo y no aceptan las Convenciones de la Ciudadela.

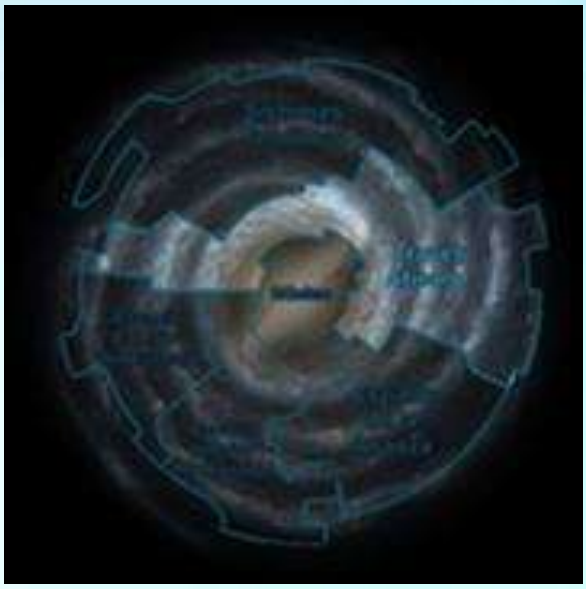
Pero su independencia tiene un precio: Terminus está en un estado conflictivo casi permanente. La guerra entre las diferentes especies es algo habitual y los gobiernos y los dictadores no hacen más que alzarse y caer. La región es un paraíso para todo tipo de actividades ilegales, sobre todo la piratería y el tráfico de esclavos. El predomino y liderazgo de los grupos criminales batarianos, han convertido el lenguaje predominante batariano en la "lengua franca" en Terminus. Lo único parecido a una capital, se trata de la estación Omega, al centro neurálgico económico y político de todas los gobiernos y bandas terroristas que operan en la zona.

Al menos una vez al año, una flota de Terminus invade el cercano Través Aticano. Estos ataques suelen ser pequeñas incursiones contra colonias mal defendidas. El Consejo no suele castigar estas actuaciones, ya que enviar patrullas hacia los Sistemas Terminus podría servir para unificar a las diferentes especies contra el enemigo común, lo que supondría una guerra larga y costosa.

A pesar de los peligros, algunas razas de la Ciudadela no han desistido en viajar y colonizar a través de los Sistemas Terminus bajo su cuenta y riesgo. Humanos, turianos, salarianos, elcor, volus y asaris tienen colonias estables en algunos de sus sistemas. No obstante, dichas colonias son totalmente independientes y no son competencia ni del Consejo de la Ciudadela ni de ningún otro gobierno interplanetario. Además, los Sistemas Terminus contienen los mundos de origen de los vorcha y quarianos y geth.

Antes de que los humanos llegaran al Cúmulo Voyager, los turianos hicieron mapas de gran detalle de Terminus, usando una matriz interferométrica, instalando uno en Beta Aticano y otro en el planeta Gromar.

El Través Aticano es designado como un área que divide la galaxia separando los Sistemas Terminus del Espacio de la Ciudadela. Esta región contiene numerosos mundos que una vez fueron habitados por los proteanos, así como varios relés de masa ubicados a lo largo de su espacio. Las colonias establecidas en el Través están sujetas a redadas y ataques constantes por parte de los Sistemas de Terminus cercanos, pero la presencia de múltiples mundos, tanto ricos en recursos y ruinas proteanas, sigue atrayendo el interés colonizador.



Territorios del Través Aticano

Aunque la Ciudadela reclamo oficialmente esta región como suya, las fuerzas de los Sistemas de Terminus tienen varios planetas y sistemas bajo su control. No dispuesta a participar en una guerra contra los Sistemas de Terminus por lo larga y costosa que sería la guerra, la Ciudadela ha optado por una política de no interferencia militar en la región. Sin embargo el Consejo no se opone a la expansión de esos territorios por parte de sus especies, como la Alianza de Sistemas o la Jerarquía Turiana, aunque la seguridad y fiabilidad de dichas colonias corren por parte de los gobiernos correspondientes, sin que el Consejo tenga que involucrarse en ninguno de sus problemas.

En cuanto a ello, hay debates y protestas en contra de que el Consejo de permiso para colonizar esos territorios y luego no tener ninguna competencia al respecto, pues dicho permiso viene muy bien para la seguridad del Espacio exterior de la Ciudadela, al pacificar los sistemas próximos a ellos, y alejar de así los asentamientos de las especies más indeseables.

Argos Rho

Argos Rho es un cúmulo estelar que contiene los siguientes sistemas.

Gorgon

Gorgon es un sistema medio, compuesto por cinco planetas.

El sistema recibe el nombre de Gorgon, procedente de la mitología griega. Las historias antiguas hablan de que Medusa, la más conocida de las Gorgonas, transformaba a los hombres en piedra cuando la miraban a los ojos. Una de las cosas por las que recibe este nombre, ya que dos de los planetas más cercanos a Gorgon, Wuo y Camaron, tienen la parte que mira hacia este, completamente arrasada, y la parte opuesta de estos se encuentra totalmente congelada.

Wuo. Wuo es un planeta terrestre sólo se conoce de datos de exploración recogidos por las sondas no tripuladas. A pesar de más de 76 UA del Gorgon gigante azul, las temperaturas en la órbita de Wuo siguen siendo peligrosamente alta. Sólo a los buques con sistemas de calor radiante muy potente se puede aventurar que en el fondo en el sistema. Afortunadamente, Wuo no es un mundo terriblemente interesante. Tiene una fina atmósfera de nitrógeno y metano, y la superficie ardiente se compone principalmente de alúmina con depósitos de platino. El mundo es este anclaje mareal de Gorgon, dejando el lado hacia el sol una tierra arrasada e irradiado, y el lado oscuro y frío hielo incrustado.

Vectra. Vectra es el típico de hidrógeno y helio gigante de gas con trazas de metano y el sodio en su atmósfera. El calor de la Gorgona estrella poco a poco va disparando a la atmósfera masiva del gigante gaseoso, que es visible como una cola larga y oscura que va a la zaga del planeta.

Camaron. Camarón es un mundo terrestre con una fina atmósfera de dióxido de carbono y argón. La superficie es muy picante, y compuesto principalmente de hierro, con yacimientos de níquel. Al igual que Wuo, Camarón se marea sin salida al mar a la gigante azul, siempre "mirando a la cara de la Gorgona."

UNC: Depot Sigma-23. Situado en el sistema Gorgon y descubierto a través del puesto de escucha Theta, es el depósito de suministros donde probablemente se originó la infestación Rachni presentada en Mass Effect 1.

Sharblu. Un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. el metano en la atmósfera Sharblu le confiere un matiz azulado. La tripulación asari que inicialmente descubrió el sistema (durante el décimo séptimo siglo de la Tierra) lo llamó Sharblu por una entonces popular soprano. La cantante era conocida por su tono de piel inusual, que fue muy similar a la del planeta. Sharblu es demasiado pequeño para ser un estándar de hidrógeno y helio gaseosos gigantes". Además su masa no puede haberse formado antes de 7,480,000 años atrás. Hace demasiado calor para atraer hielos. Es más probable que sea un protoplaneta semi-terrenal. Los gases claro en su atmósfera indicen un efecto de dispersión de Rayleigh le dan la apariencia de un azul profundo (de nubes).

Slekon. Orbitando a una distancia increíble de 710 UA (más de 66 millones de kilómetros) de la Gorgona, es un gigante de gas enorme, con una atmósfera contaminada por metano y cloro.

Hydra

Hydra es un sistema de soporte con cinco planetas. Puede ser el nombre de la Hidra de Lerna, un monstruo de la mitología griega, con nueve cabezas, asesinado por Hércules en sus doce trabajos.

Varmalus. Varmalus tiene una gruesa atmósfera de nitrógeno y helio. Su superficie es de un calor abrasador, y compuesto principalmente de alúmina con depósitos de bórax. El planeta tiene una extensa red de cuevas subterráneas, formado a lo largo de los milenios por procesos volcánicos. En estas zonas relativamente frías, un poco de vida primitiva se ha desarrollado.

Metgos. ADVERTENCIA: Peligro de nivel 2 de calor. Metgos es un gran planeta terrestre con una atmósfera de dióxido de carbono y nitrógeno. Su superficie caliente se compone principalmente de níquel con depósitos de metales pesados y de potasio. Se trata de un tesoro mineralógica, con concentración de elementos pesados constantemente traídas a la superficie por la actividad volcánica. Metgos es inhóspito y peligroso, y las expediciones deben estar bien preparadas para sobrevivir un período de tiempo. Con su gran masa, que atrapan el calor las nubes volcánicas y la ventilación constante, Metgos parece en camino de convertirse en una de Venus "olla de presión" de mundo.

Theyar. Theyar es un gigante de gas de gran tamaño con restos de cloro y sodio en su atmósfera. También cuenta con una importante cantidad de vapor de agua en las nubes de su atmósfera superior. Theyar fue golpeada por un asteroide de al menos 12 kilómetros de diámetro en los últimos cien años. El recalentamiento causado por pasaje atmosférico del impactador ha creado un gran banco de tormentas vicioso a lo largo de la banda ecuatorial.

Canrum. Canrum es un mundo pequeño y rocoso con una atmósfera trazas de metano y criptón. Su superficie se compone principalmente de silicatos de magnesio y depósitos de carbono. Canrum fue el lugar donde fueron derrotados los señores de la guerra Shiagur por las fuerzas de mantenimiento de la paz Turia, durante las rebeliones Krogan. Mientras que esta banda no era especialmente poderosa, Shiagur era un jefe militar femenino - y una de las pocas hembras fértiles restantes, por cierto. Ella, a través maldad y la astucia, apostó por su valor único para obtener una posición de poder, ya que los Hombres Krogan competían por el derecho a unirse a su banda, y acostarse con ella. Cuando la muerte Shiagur fue anunciada, sus seguidores hicieron un juramento de sangre de venganza contra los equipos que participan Turia. Al final, varios miles de los participantes turiano murieron en combate o por asesinato. A día de hoy, krogan muchos proclaman orgullosamente que tienen la "sangre de Shiagur".

Syba. Syba es un planeta de tipo gigante gaseoso, similar a Neptuno. La alta cubierta de nubes de su atmósfera de hidrógeno y helio son teñidos de un azul espectacular por los rastros de metano.

Phoenix

Phoenix es un sistema de soporte con cinco planetas y dos cinturones de asteroides. Este sistema puede ser llamado así por el ave fénix, ave mítica de Arabia que se quema en un incendio y se reencarna a partir de las cenizas cada 500 años. La masa estelar se deriva de la relación de Kepler Tuntau, basada en la distancia orbital de "cerca de 20 UA". Que implica el rango de 19 a 20 UA y una masa de 1.7 a 1.8. Un valor de 1,7 fue elegido porque se alinea mejor con la "secuencia principal" .

Patashi. Patashi es un mundo cuya atmósfera fue volada lejos hace milenios por la estrella Phoenix. La superficie es muy caliente, y compuesta principalmente de hierro con depósitos de estaño. Mares de fundición de metales ligeros fundidos cubren gran parte de la cara hacia el sol.

Cinturón de asteroides. Primer cinturón de asteroides del sistema.

Sylsalto. Sylsalto es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. No tiene características notables.

Tuntau. Tuntau es un enorme planeta terrestre de baja densidad, con una densa atmósfera de metano y helio. A pesar de estar casi 20 UA de Phoenix, el gran calor de la estrella, y el espesor de aislamiento de la atmósfera, hacen que la superficie sorprendentemente templada. La corteza se compone principalmente de dióxido de silicio, sodio, y otros depósitos de metales ligeros distintos. Mientras Tuntau no es habitable, la amenidad relativa de las condiciones de la superficie lo hacen un lugar popular para los barcos pequeños que viajan a través del grupo Argos Rho a la tierra para la descarga de la pulsión.

Estación pináculo. Una estación de abastecimiento.

Cinturón de asteroides. Segundo cinturón de asteroides del sistema.

Vebinok. Vebinok es un pequeño mundo terrestre con una fina atmósfera de kriptón y xenón. Su superficie congelada se compone principalmente de material carbonoso, el hielo de agua, y silicatos de baja densidad. Vetas rara, pero concentrado de metales ligeros han sido depositados por los impactos de asteroides. Un hemisferio de Vebinok está cubierta por depósitos de la superficie de cobre oxidado. Aproximadamente 270 años atrás, un turiano de transporte de gas a granel fue atacado por piratas s en el Phoenix del sistema. Dañado, hizo un aterrizaje brusco en Vebinok. El calor de la llegada fundido cantidades significativas de hielo de la superficie, y la ruptura de los contenedores de envío LOX derramado sobre la superficie. Antes de este evaporado y escapado de la débil gravedad Vebinok, reaccionó a causa de la oxidación generalizada.

Intai'sei. Una atmósfera similar a la Tierrahizo Intai'sei un candidato a la colonización humana. Sin embargo, las temperaturas excesivamente altas y su clima árido han demostrado ser un obstáculo para la terraformación y la agricultura. En las ciudades que se fundaron hay unos pocos humanos, pero la mayoría de la población humana en Inta'sei está dispersa a través de los vastos desiertos, operando los parques eólicos y estaciones de investigación geológica.

Nebulosa Armstrong

La Nebulosa de Armstrong es el nombre de Neil Armstrong, el primer hombre en caminar sobre la Luna. Los mismos sistemas se denominan puntos de referencia en la exploración espacial humana. Esta nebulosa se encuentra en el borde Skyllian.

Gagarin

Gagarin es un sistema de soporte con cinco planetas. Es el nombre del cosmonauta soviético Yuri Gagarin. Se le recuerda como el primer ser humano que orbitó la Tierra, durante el vuelo de la nave Vostok 1, de 1961.

Junthor. unthor es un gran planeta terrestre con una densa atmósfera de dióxido de carbono y cloro. La superficie se compone principalmente de aluminio, con yacimientos de níquel. Topógrafos encontraron las ruinas de una civilización cerca del ecuador, evidentemente producto de la colonización a causa de la carrera espacial de alguna especie antigua. Las ruinas habían disminuido a casi nada. En el centro de las ruinas hay una sola columna cuyas inscripciones desafió traducción durante varios siglos. Cuando las asari lingüistas finalmente logrón una traducción, los relieves elaborados solo decían: "Camina entre estas obras, y conoce la grandeza del hombre." Los arañazos de crudo en la base de la parte de atrás, decían, "Monstruos identificados".

Pressha. Es un relativamente pequeño planeta gaseosos gigantes de hidrógeno y helio con grandes cantidades de hidrocarburos en las capas medias de la atmósfera. Cuando las rebeliones Krogan finalizaron tres milenios atrás, el jefe de operaciones navales de Turia, un distinguido soldado llamado Mehrkuri, declaró su retiro inmediato, y se metió en lo que entonces era un territorio desconocido. No fue hasta hace doscientos años que su nave se encuentra en la superficie de la luna más grande de Pressha. Había aterrizado suavemente y deliberadamente. Del almirante Mehrkuri, sin embargo, ningún rastro fue encontrado.

Rayingri. Rayingri es un pequeño mundo, con un ecosistema terrestre estéril. A pesar de que posee un clima bastante templado y una serie de recursos útiles, ninguna empresa minera está dispuesta a arriesgarse a invertir. Un planetoide pícaro, llamado Vahtz por el equipo inspectores de Salarianos inicial, entró en el sistema hace aproximadamente diez mil años atrás, y quedó atrapado en una órbita alrededor de Rayingri. Y se está acercando al planeta poco a poco en espiral lenta e inperturbable. Los terremotos y tormentas de viento ciclónico son cada vez más común en Rayingri. Dentro de unos pocos cientos de años, ambos planetas se harán pedazos. Algunos consorcios de viaje Asari ya han anunciado el patrocinio de cruceros para observar el espectáculo.

Sogelrus. Sogelrus es un pequeño planeta terrestre con una fina atmósfera de nitrógeno y argón. La superficie helada está compuesta principalmente por hielo de agua, que se puede ver claramente en el fondo de los cráteres recientes. La coloración oscura de la superficie es causada por un átomo de carbono y material ferroso, impulsado desde el núcleo más denso de los procesos de criovolcánicas.

Antirumgon. Antirumgon es una pequeña piedra de hielo, con una atmósfera con trazas de metano y etano. La superficie helada se compone principalmente de carbono, con depósitos de calcio. Antirumgon se ha utilizado como un anclaje para los piratas Terminus desde hace muchos años. Las conchas de las viviendas temporales cubren diversos puntos de la superficie. Desde siempre, los piratas han vuelto a este planeta con sus naves cargadas de mercancías robadas en busca de agua, esclavos y nuevas historias. Las capas más profundas del interior de Antirumgon son semi-líquidas, lodo, debido a la presencia de metanol. Se cree que la bacteria en el núcleo profundo crea este anticongelante natural. Algunos piratas han taladrado a través de la corteza de hielo para recuperar este alcohol natural.

Grissom

Grissom es un pequeño sistema con tres planetas, una luna, y dos cinturones de asteroides. Puede ser el nombre de Grissom 'Gus' Virgilio, el segundo americano en el espacio y uno de los primeros astronautas americanos en ser asesinado en el cumplimiento del deber (Apolo 1).

Benda. Benda tiene una densa atmósfera de dióxido de azufre y cloro. Aunque técnicamente clasificado como un mundo "terrestre", la superficie del planeta nunca se haya enfriado lo suficiente para obtener una masa sólida. Se trata de un mundo de roca fundida. Al igual que Zaherux, su atmósfera está siendo destruida por el viento solar. Una vez que su densa atmósfera se haya disipado la superficie de Benda será "sólo" de 400 grados C.

Zaherux. Nitrógeno, argón, la atmósfera de Zaherux está sidendo destruida por el viento solar. Su superficie se compone de "mares" de polvo de sílice de algunos kilómetros de profundidad, que periódicamente forman tormentas de arena en forma de remolino global. Muchas sondas no tripuladas a Zaherux se han perdido en los últimos años. Aunque la investigación ha atribuido todo a un fallo mecánico o un error de cálculo, un popular meme en extranet insiste en que el planeta entero está compuesto de nanotecnología en reposo vegetativo, creada hace miles de años por una raza más avanzada que la Protheans. Según la historia, el polvo de sílice de Zaherux es en realidad robots "desensambladores" que periódicamente se despiertan para defenderse. A pesar de que ningún científico de renombre la apoye, esta teoría ha sido popularizada por una serie de textos sensacionalistas del autor Asari Orthysa Delsae.

Cinturón de asteroides. Primer cinturón de asteroides del sistema.

Notanban. Notanban es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con trazas de amoniaco. El nitrógeno molecular está presente en los niveles más altos de la atmósfera, dando al planeta su color violeta raro. Los niveles superiores de la atmósfera Notanban son habitadas por "bancos" de pequeñas formas de vida a base de amoníaco, no más grande o complejo que el plancton de los océanos de la Tierra. Sostenidas por la presión del aire y el viento, estas criaturas bioluminiscentes mueren si son expuestas a la luz solar.

Solcrum. Es la luna más grande de la Notanban. Tiene una atmósfera de criptón y xenón. La corteza se compone de varios metales con los depósitos de sodio. Al igual que con todos los cuerpos del sistema solar, la superficie es muy calurosa, y completamente irradiada por el gigante azul Grissom. Hace poco se interceptó una comunicación misteriosa. Los intentos de descifrar el mensaje fueron infructuosos, no parece ser ningún idioma codificado conocido.

Cinturón de asteroides. Segundo cinturón de asteroides del sistema.

Hong

Hong es un sistema de soporte con cinco planetas. Es probable que el nombre se deba al primer satélite chino, el Dong Fang Hong .

Pomal. Pomal es un planeta de tipo terrestre enorme, con una atmósfera muy densa de dióxido de carbono y sodio. La superficie es muy picante, y compuesto principalmente por óxidos de sodio y los depósitos de níquel. Existe evidencia de que Pomal fue cubierta una vez con los mares anchos y poco profundos. Los fósiles antiguos podrían resultar valiosos.

Casbin. Casbin es un clásico planeta tipo "pre-jardín" o "mundo terrestre", con condiciones similares a las que poseía La Tierra millones de años atrás. Su ambiente cálido y húmedo se compone principalmente de nitrógeno y dióxido de carbono. Debido a esas condiciones, una cantidad cada vez mayor de la superficie está cubierta por simples líquenes y algas. A menos que ocurra una calamidad, estas pequeñas plantas, en los próximos milenios, cambiarán la atmósfera del planeta por una mezcla de nitrógeno y oxígeno similar a la atmósfera de La Tierra. Debido a su potencial para la futura habitabilidad y vida, Casbin ha sido designado un "Mundo Santuario" por el "Consejo de la Ciudadela". Cualquier aterrizaje allí está prohibido por la ley. En la actualidad, el planeta está pasando por la ruta de un cometa de largo recorrido.

Matar. Matar es un planeta de tipo terrestre con una atmósfera densa compuesta de nitrógeno y el criptón. Su superficie helada se compone principalmente de óxido de sodio con los depósitos de cobre. Debido a los gases nocivos de superficie, los exploradores se les advierte que tenga mucho cuidado. Matar no tiene un campo magnético. Las partículas energéticas de viento solar de Hong huelga de la atmósfera superior directa, ionizando el criptón, y dándole al planeta su característico color verde y blanco.

Theshaca. Theshaca es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. En el pasado, fue utilizado a menudo como punto de descarga de la pulsión de los piratas asaltar los asentamientos humanos de los Sistemas de Terminus. En 2178 la Alianza que se creó una red encubierta de dispositivos de detección en las lunas de Theshaca. Grabaciones piratas de los vectores de salida de la LFT en el transcurso de seis meses llevó a la Armada de la Alianza a ocho puntos de anclaje de piratas más importantes. Desde el "redadas Theshaca," ningún barco de la terminal se han reportado en el sistema.

Treagir. Treagir es un pequeño "enano de hielo", con una atmósfera trazas de xenón y criptón. La superficie helada está compuesta principalmente por hielo de agua y amoníaco. Procesos criovolcánicos poco a poco repavimentan la superficie con láminas de hielo fresco.

Tereshkova

Tereshkova es un gran sistema con seis planetas y un cinturón de asteroides. Lleva el nombre de Valentina Tereshkova, la primera mujer en volar al espacio. Tereshkova es un sistema binario con Tereshkova-A en el centro, y una energía combinada baja.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Antibaar. Antibaar es un mundo frío y terrestre con una atmósfera de metano y argón. Su superficie helada está compuesta principalmente por hierro de los depósitos de magnesio. El mundo ha sido señalado como un posible objetivo a largo plazo de la terraformación, y si la atmósfera se podría aumentar el espesor de la Tierra, la temperatura media global aumentaría en un 10 grados centígrados. Antibaar combinación de bajas temperaturas, fuertes vientos de la superficie de la velocidad y la poca visibilidad que sea peligroso para explorar a pie.

Patamalrus. Patamalrus atmósfera es muy similar a Venus en términos de presión y temperatura. A diferencia de Venus, sin embargo, la atmósfera Patamalrus tiene una cantidad importante de oxígeno, libre y dióxido de azufre. La superficie se compone principalmente de magnesio con depósitos de carbono. Es posible, aunque poco probable, que vida simple pueda desarrollarse en Patamalrus. Los modelos computarizados indican que los poderosos vientos solares de las estrellas Tereshkova volará la atmósfera de Patamalrus atmósfera en unos pocos millones de años.

Hunsalra. Hunsalra es un pequeño gaseosos gigante de hidrógeno y helio. Tiene cantidades inusualmente grandes de nitrógeno en la atmósfera superior, que brillan púrpura cuando es ionizado por el viento solar. Su órbita está llena de basura, a causa de que no son pocos los que arrojan parte de su carga no deseada cerca del planeta.

Thegeuse. Theshaca es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. En el pasado, fue utilizado a menudo como punto de avituallamiento de los piratas para posteriormente asaltar los asentamientos humanos de los Sistemas de Terminus. En 2178 la Alianza creó una red encubierta de dispositivos de detección en las lunas de Theshaca. Grabaciones piratas de los vectores de salida de la LFT en el transcurso de seis meses, llevó a la Armada de la Alianza a los ocho puntos de anclaje de piratas más importantes. Desde entonces, no se ha detectado más actividad.

Solmarlon. Solmarlon es uno de los dos mundos exteriores de Tereshkova. Significativamente alejado del resto del sistema, y con órbitas elípticas inestable, se cree que pueden haberse formado a unos 3 UA de las estrellas binarias, y luego lanzado hacia el exterior debido a la inestabilidad de este tipo de órbita. Solmarlon es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con cantidades importantes de sodio en la atmósfera superior, dándole un distintivo color gris.

Mawinor. Mawinor es el segundo de los mundos exteriores de Tereshkova. Se trata esencialmente de una roca de minerales sin complicaciones con algunos depósitos de hielo de agua, pero sib minerales de valor. La superficie helada está compuesto de sílice. Al igual que el gigante de gas Solmarlon, se cree que Mawinor formó muy cerca de las estrellas Tereshkova y fue lanzado hacia fuera por los efectos gravitacionales. Los modelos de computadora sugieren que será expulsado del sistema en unos pocos cientos de miles de años.

Vamshi

Vamshi es un pequeño sistema con tres planetas.

Vamshi es un sistema binario. Vamshi-A es una enana blanca de la secuencia principal de la clase espectral A4 V 1 cuya temperatura superficial es más de 8667 K, dándole la masa y el radio 2,1 1,7 soles (un poco más de A5 Beta Pictoris). Vamshi-B es un gigante rojo el envejecimiento de la clase III M5 1 (temperatura por debajo de 3500 K), más de 220 veces el diámetro (y radio) del Sol: así, un radio del orden de 1 UA.

Maji. Maji tiene una delgada atmósfera de metano y el monóxido de carbono. La diferencia de temperatura entre el hemisferio que los soles y las que se enfrenta el espacio profundo hace que el viento constante, revolviendo el polvo de sílice y sodio de la superficie. Gente de mal vivir de los Sistemas de Terminus en ocasiones usan Maji para la práctica de un cruel deporte: esclavos de dumping, rehenes, compañeros de epela, o incluso (cuando uno se aburre) viciosos animales son soltados en la superficie, luego hay que matar al otro antes de ser rescatado de la radiación letal de las estrellas gigantes.

Pregel. Pregel es un mundo enorme terrestre con una atmósfera de cloro y etano. Su superficie está compuesta principalmente por azufre de los depósitos de aluminio. Ningún aterrizaje se ha intentado nunca.

Almos. Almos es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con trazas de sodio oscurecimiento de la atmósfera.

Artemis Tau

El Artemis Tau grupo lleva el nombre de Artemisa, la cazadora, que era la diosa griega de los bosques y colinas. Los cuatro sistemas de estrellas del cúmulo Artemis Tau son nombres de ciudades o reinos de la antigua Grecia y Creta.

Athens

Atenas es un sistema de soporte con cinco planetas y un cinturón de asteroides. Es probable que el nombre de la clásica ciudad-estado griega de Atenas. Todos los planetas en el sistema llevan el nombre de personajes y lugares relacionados con la antigua Grecia. Atenas se describe como "enérgico".

Salamis. Las propiedades geológicas de Salamina han sido escaneados desde la órbita, pero poco más se sabe sobre él. Debido a su densa atmósfera de dióxido de carbono y la proximidad a la estrella Atenas, las temperaturas han ocasionado la fusión de la superficie. La corteza se compone de hierro con yacimientos de metales del grupo del platino.

Proteus. Al igual que el planeta hanar, Proteus tiene más de 90% de cobertura oceánica. El increíble calor expulsado de Atenas ocasiona un nivel de humedad del 100% en todo el planeta, generando nubosidad constante, y colosales tifones que circulan por su superficie de todo el año. A pesar de ser calido y húmedo, y a pesar de las fuertes tormentas, la rara combinación de oxígeno-nitrógeno en su atmósfera, así como una biosfera basada en el carbono, hacen de Proteus un planeta recomendable para la colonización. Un programa piloto está estudiando la posibilidad de colonias por debajo de la superficie del océano, a salvo de los peores efectos de la intemperie.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Nausicaa. Los rastros de sodio en la atmósfera dan Nausicaa su color general gris oscuro, por lo demás, es un típico gigante gaseoso de hidrógeno y helio. Una gran cantidad de vapor de agua en la atmósfera superior ocasionasus nubes blancas.

Circe. Circe es un gigante gaseoso de tamaño modesto de hidrógeno y helio con restos de azufre y cloro. Estos le dan su sorprendente color verde-amarillo. Si el desarrollo de la colonia Proteus continúa, Circe es probable que sea implementado con tres minas para la extracción de helio.

Pharos. Parthos solo ha sido examinado de fomra distante por una sonda espacial. Tiene una atmósfera con trazas de nitrógeno y argón. Su superficie se compone principalmente de estaño con los depósitos de carbono. Los cráteres más profundos han sido parcialmente cubiertos por hielo, lo que sugiere que puede haber una cantidad significativa de agua encerrada bajo su superficie congelada. Un gran cráter de hielo brillante en el hemisferio sur hace que el planeta visible desde cualquier parte del sistema, y da el nombre al planeta.

Knossos

Knossos es un sistema de soporte con cinco planetas y dos cinturones de asteroides. Es probable que el nombre de la clásica minoica (y, más tarde, el griego) de la ciudad de Cnosos. Como corresponde, todos los planetas en el sistema de Knossos (con la excepción de Therum) deben su nombre a las antiguas ciudades minoica y monumentos.

Phaistos. esto es una pequeña terrestre con una atmósfera trazas de dióxido de carbono y de xenón. La superficie es muy caliente, y compuesta principalmente de silicatos de azufre y varios. Hay poco interés en este desolado mundo.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Therum. Therum es un mundo lejano, pero rico industrialmente, reclamado por la Alianza de los sistemas humanos. Sus abundantes metales pesados han alimentado el boom de fabricación reciente en la Tierra. Las muestras de núcleos ricos en fósiles de organismos simples a base de silicio indican Therum era más habitable en el pasado de lo que es en la actualidad. Quizás esto explica las muchas ruinas Prothean que salpican la superficie, la mayoría de los cuales han sido saqueados por las empresas mineras.

Zakros. Zakros es un mundo terrestre con una atmósfera de nitrógeno y metano que contienen pequeñas cantidades de hidrocarburos. Su superficie helada está compuesta principalmente por hielo de agua y fango de hidrocarburos. La mayor parte de la superficie no es lo suficientemente sólida como para soportar todo el peso de una nave.

Armeni. Armeni es un mundo terrenal con una atmósfera inusualmente delgada de criptón y xenón. Su superficie está compuesta de sílice, con depósitos de materiales carbonosos. La sonda de sobrevuelo inicial de Armeni detectó varias áreas en el ecuador con protuberancias superficie extrañamente regulares. Una investigación más profunda reveló que estos pináculos eran en realidad criptas subterráneas de una especie alienígena espacial largo tiempo extinta llamada zeioph. Muchas universidades humanos desean llevar a cabo excavaciones arqueológicas. El Consejo señala las tumbas como sacrosantas, por lo que el asunto lleva astascado en la corte durante una década.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Archanes. Un pequeño gigante gaseoso de hidrógeno y helio. Ha sido desarrollado como un punto de escala para los transportes que llevan materiales refinados de Therum. Además de un potente campo magnético para volcar la unidad de carga, Archanes tiene una infraestructura muy automatizada de refinación helio y extracción de deuterio en sus muchas lunas heladas.

Macedon

Macedonia es un sistema de soporte con cuatro planetas y un cinturón de asteroides. Es probable que sea nombrado por el antiguo reino griego de Macedonia.

Sharjila. Peligro de presión de nivel 1. Sharjila tiene una atmósfera muy densa de amoníaco y oxígeno. Su superficie templada se compone principalmente de alúmina con depósitos de azufre. Comunicación en el sistema de boyas recientemente han registrado un número de embarcaciones registradas que operan cerca. Sharjila cuenta con una amplia base de silicio, el oxígeno que respira la ecología. Zonas densamente pobladas están cubiertos con finas de sílice (dióxido de silicio) de polvo, el sistema respiratorio derivado de las formas del mundo animal superior. De alta velocidad los vientos de superficie, a menudo cargados de polvo de sílice abrasiva, representan un peligro. En las zonas donde el viento deposita una gran cantidad de sílice, por lo que puede ser traicionero.

Porolan. Es un planeta de tipo terrestre enorme, el doble del tamaño de la Tierra. A pesar de su densa atmo**sfera**, la débil radiación solar de la enana roja Macedonia deja su fría se superficie. La corteza se compone principalmente de sílice, pero importantes yacimientos de hierro y otros metales industriales están presentes. Estas vetas puede ser lo suficientemente ricas como para ser rentable una mina a pesar de la pesada gravedad.

Patavig. Patavig es el segundo de los gigantes planetas terrestres del sistema de Macedonia, y de lejos el más interesante. La mayor parte de la superficie está cubierta por un vasto mar de amoníaco líquido, en el que una biosfera acuática única base de amoníaco se ha desarrollado. Mientras que los continentes están congelados gran parte, despojadas de la vida, una recompensa rica de organismos complejos - mucho más grande que un ser humano - florecen en los mares fríos, tóxicos. Aunque terriblemente inhóspito para los seres humanos, Patavig es adecuado para la colonización de los volus. Las negociaciones entre la Alianza de Sistemas y los patronos de la volus, la Jerarquía de Turia, han hecho buenos progresos.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Fargeluse. Fargeluse es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio, con una abundancia de hidrocarburos en el aire.

Sparta

Sparta es un sistema de soporte con cinco planetas y dos cinturones de asteroides. Es probable que el nombre de la antigua ciudad-estado griega de Esparta.

Tremanre. Tremanre es un planeta enano compuesto de silicatos de magnesio ligero, con depósitos de aluminio. Su superficie está cubierta por amplios sectores de antigua lava de basalto oscuro, posiblemente indicando el mundo fue creado a través de un impacto con otro cuerpo en el sistema. El campo magnético de Tremanre es inexistente. Esto hace que sea imposible para los buques volcar su carga principal desde la órbita. Dicho esto, la gravedad minúscula Tremanre permite incluso que buques crucero aterricen con seguridad directamente en su superficie.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Edolus. Edolus es un planeta de tipo terrestre con una atmósfera de dióxido de carbono y nitrógeno. ESu superficie es cubierta por desiertos de arena de silicato, con sólo unas pocas áreas de tierras altas de roca que protegen a los exploradores del agobiante viento y del polvo. Edolus órbita dentro del área de escombros atrapados por la gravedad del planeta gaseoso Ontamalca. Debido a una alta tasa de impactos de meteoritos, la exploración es altamente peligrosa.

Altaaya. Altaaya es un mundo terrestre inusualmente grande, con una atmósfera con trazas de metano y amoníaco. La superficie está congelada, y compuesta principalmente por piedra arenisca y otras rocas sedimentarias con depósitos de hierro y cloruros. A juzgar por la composición sedimentaria de la corteza, parece que una vez Altaaya poseyó una atmósfera lo suficientemente gruesa como para soportar algún tipo de líquido. El cataclismo que lo despojó de la atmósfera es desconocido.

Ontamalca. Ontamalca es un gigante gaseoso grandes de hidrógeno y helio, con trazas de cloro y azufre en la atmósfera. Su enorme gravedad asteroides y remolcadores muchas de las entrañas del cinturón exterior, más allá de la órbita de Altaaya y Edolus y eventualmente se depositan en el cinturón interior. Órbita Ontamalca es congestionadas con cientos de lunas capturadas. La mayoría duran sólo unos pocos miles de años antes de ser expulsado, arrastrado a la atmósfera, o destrozados por las fuerzas de marea y se añade a los anillos inmensos del gigante gaseoso. Tratando de navegar en este ambiente caótico es peligroso en el mejor. Naves militares sin barreras cinéticas de grado son propensos a sufrir los impactos catastróficos.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Alsages. Alsages es un pequeño y distante planeta rocoso, con trazas de metano y argón en su atmósfera. La superficie está compuesta de hielo de agua y calcio, con ocasionales depósitos de metales ligeros. Durante la campaña de supresión de piratas de la Alianza en el 2160, el batarian Ran'perah Eluam fue atrapado con su fragata Tunerron en Alsages mientras repostaba. Al ser cuestionado por el crucero de Hyderabad, Ran'perah se negó a rendirse. El Tunerron fue destruido tratando de despegar. Los restos están esparcidos a lo largo del hemisferio sur.

Attican Beta

Hercules

Hércules es un sistema de soporte con cuatro planetas.

Xathorron. Xathorron es un planeta pequeño de roca, con una fina atmósfera de dióxido de carbono y sulfuro de hidrógeno. La superficie es muy caliente, y compuesta principalmente por azufre con los depósitos de boro.

Syided. La proximidad de la estrella Hércules causa constantes auroras azules y violetas en la atmósfera de nitrógeno y argón de Syided. Durante los períodos de aumento de las erupciones solares, las auroras son lo suficientemente brillantes como para ser vistas con fuera de la plataforma óptica a una distancia de varias UA. La abrasadora superficie de Syided se compone principalmente de magnesio con depósitos de hierro. Una sorprendente forma de vida sencilla basada en el carbono florece en una compleja red de sistemas de cuevas que atraviesan la corteza, protegida del calor de Hércules y la radiación.

Eletania. Eletania que parece ser un mundo eminentemente adecuado para la colonización. Por desgracia, las apariencias engañan. Está cubierta por una alfombra verde de los musgos, algas y líquenes, y posee una gruesa atmósfera oxigenada, pero el reino animal es una red de criaturas microscópicas simbióticas. Estas son imposibles de filtrar del aire y necesarias para la vida de los nativos para prosperar. Desafortunadamente, también causa un shock anafiláctico al ser inhalado por la vida no-nativa. En resumen, la solución requiere de trajes de medio ambiente sea completamente sellado, o reemplazo de los ecosistemas del mundo entero. Algunos han propuesto la colonización limitada a altitudes por encima del rango los simbiontes, o en áreas donde los vientos favorables mantengan el aire limpio.

Zatorus. Zatorus es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con alto nivel de nubes de azufre. Una capa de hidrocarburos se ha formado en lo más profundo de la atmósfera. Grandes frentes de tormentas eléctricas se pueden observarse en su lado oscuro.

Theseus

Teseo es un sistema de soporte con cinco planetas. Se llama así por el héroe Teseo de la mitología griega. Teseo se decía que había matado al Minotauro en el Laberinto de Creta

Sytau. Sytau está envuelto por una atmósfera de alta presión compuesta de dióxido de carbono y ácido sulfúrico. La superficie se compone de llanuras jóvenes de basaltos volcánicos y riolitas, con altas concentraciones de carbono y materiales radiactivos. Sytau es rabiosamente volcánico, una docena de "supervolcanes" 50-120 kilómetros de ancho están surgiendo en todo el planeta. El contenido de carbono y la actividad volcánica constante hace que los diamantes naturales abunden, aunque son extremadamente costosos y peligroso recolectarlos.

Feros. La Corporación ExoGeni ha fundado una colonia piloto de Feros para explorar las ruinas Prothean que cubren dos tercios de la masa terrestre del planeta. El ambiente es objeto de falta por el polvo. Los viajes terrestres se ve dificultada por los escombros se derrumbó decenas de metros de profundidad. Hay indicios de que Feros era un mundo mucho más frío en el pasado. Feros tiene dos grandes lunas, Orcán y Vardet. Existe una palnta en este palneta, la thoriana, sumamente peligrosa, ya que sus esporas pueden controlar mentalmente a los colonos. Durante los sucesos de Mass Effect I los geths atacaron los conductos subterráneos de la colonia para hacerse con la planta, y sabotearon diversas instalaciones.

Sharring. Sharring es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. La atmósfera contiene trazas de amoniaco, metano y cantidades sorprendentemente grandes de vapor de agua, haciendo que la atmósfera de una asombrosa mezcla de marrones, azules y blancos. De las más de sesenta lunas de Sharring, dos tienen un diámetro de más de 3000 kilómetros. Ambas tienen signos de desarrollo Prothean, lo que sugiere de Sharring puede haberse extraido helio-3 en el pasado.

Quana. La superficie congelada Quana es rica en metales pesados, y la alta densidad promedia de los exámenes sugiere aún más riqueza mineral en las profundidades. La atmósfera está compuesta de nitrógeno y monóxido de carbono. Los restos de una infraestructura minera Prothean han sido encontrados recientemente. Las minas abandonadas están conectadas a unas necrópolis por una serie de túneles subterráneos, la mayoría de ellos sepultados. A diferencia de los rascacielos desmoronados de Feros, las ruinas Quana están razonablemente intactas. Desafortunadamente, esto solo hizo más fácil para los saqueadores despojar a la necrópolis silenciosa de cualquier cosa de valor.

Logan. Logan es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. El equipo de investigación que trazó el sistema hace veinte años, informó de muchos trastornos extraños en las bandas de nubes de Logan, lo que sugiere muchos objetos sólidos muy grandes estaban presentes por debajo de la cubierta de las nubes. A medida que la nave se aproximaba, sin embargo, disminuyeron uno por uno. Estas alteraciones no se han reportado de nuevo.

Éxodo

El nombre del Cúmulo Éxodo, probablemente, se debe a la historia del Éxodo de los Judios, que fueron llevados desde Egipto hasta la tierra prometida por medio de Moisés. Éxodo en griego significa "salida", nombre muy conveniente al ser el cúmulo con el que enlaza el relé de Caronte del Sol. Los sistemas y planetas que contiene son nombres relativos a distintas creencias relacionadas con la religión.

El relé que enlaza con el Sistema Solar desde Éxodo, en realidad apunta hacia la zona controlada por la estación Arturo y no directamente a la órbita de la Tierra.

Utopia

La utopía es un sistema de soporte con cinco planetas. El sistema y los planetas en su interior llevan el nombre de varios lugares idealizados o estados de ánimo.

Arcadia. Arcadia es un mundo terrestre inusualmente grande, con una atmósfera densa compuesta de nitrógeno y helio. Su abrasadora superficie se compone principalmente de basaltos alcalinos, pero los depósitos de metal son abundantes. Aunque hay varios ejemplos espectaculares de formaciones de basalto columnar que ofrecen belleza escénica, el medio ambiente hostil de Arcadia ha impedido el desarrollo comercial. Período orbital: 0.6 años terrestres. Radio : 10,893 km. Duración del día: 25.6 horas terrestres. Presión atmosférica: 16.17 atm. Temperatura: 358 ºC. Gravedad: 5.0 g. Masa: 14.476 masa terrestre. Satélites: Ninguno.

Eden Prime. Fundada en 2152, este mundo idílico agrario fue una de las primeras colonias humanas establecido más allá del relé de Caronte. La biosfera Eden Prime está inusualmente bien adaptada para la importación de la vida nativa de la Tierra. Esta fertilidad atrajo una fuerte inmigración, para el desarrollo de la Alianza de Sistemas y varias corporaciones humanas. Hoy Eden Prime es un modelo de desarrollo sostenible y bien organizado. La población vive en eficientes arcologías que se levantan sobre los miles de kilómetros de campos verdes y árboles frutales. Distancia orbital: 1.85 UA. Período orbital: 2,5 años terrestres. Radio: 7.026 km. Duración del día: 64,1 horas terrestres. Presión atmosférica: 1,45 atm. Temperatura: 23 °C. Gravedad: 1.04 G. Capital: Constant. Población: 4.2 Millones de humanos.

Zion. Zión es un gigante de gas de hidrógeno y helio, incluso más grande que Júpiter. A pesar de su gravedad para pozos profundos y la radiación letal, es compatible con una pequeña helio-3 de la industria minera. La razón es simple, como único gigante del gas en el sistema de Utopía, es la única fuente local de combustible para las centrales eléctricas Eden Prime y los puertos espaciales. Zion tiene 112 satélites, que van desde asteroides capturados, a la luna de Asphodel que es lo suficientemente grande como para retener una atmósfera densa.

Nirvana. Nirvana tiene una atmósfera con trazas de xenón y criptón. La superficie es una mezcla de hielo de agua y óxidos de hierro, con plumas criovolcánicas de potasio concentrado alrededor de la cresta ecuatorial. Nirvana tiene poco de interés comercial o científico. Aunque algunas estaciones de investigación geológica se construyeron en el 2160s todas han cerrado hace años. La Alianza mantiene una estación de hielo automatizada, que silenciosamente ha acumulado una gran cantidad de combustible de deuterio para el uso de la flota.

Xanadu. Su atmósfera está compuesta por metano y argón. Su superficie congelada se compone principalmente de potasio con depósitos de calcio. Su ubicación en el fondo del sistema de exterior y su falta de cualquier recurso natural no dice nada a su favor.

Asgard

Asgard es un sistema de soporte con cuatro planetas. Es el nombre de la casa de los dioses nórdicos, tres de sus planetas se nombran después de los miembros del panteón.

Terra Nova (Asteroide X57). Terra Nova fue una de las primeras perspectivas a la colonización de la Alianza en 2150. Esta fue la segunda colonia humana extrasolar, y la primera más allá del relé de masa de Caronte. En la actualidad tiene la mayor población de cualquier colonia de la Alianza. A pesar de que la zona ecuatorial es un duro desierto, las zonas cercanas a los polos son templadas. El ritmo de desarrollo fue modesto hasta que los extensos depósitos de platino fueron descubiertas en 2170. Este metal raro, requerido en las células de hidrógeno de combustión de los vehículos, atrajo a una "fiebre del platino" de los inmigrantes y la inversión de todo el espacio de la Alianza. En los últimos doce años, Terra Nova ha visto un aumento del 30% de la población y el crecimiento no parece estar disminuyendo.

Asteroide X57. Es un asteroide metálico, originalmente ubicado en el punto trasero de Lagrange de la Borr gigante de gas. Con el desarrollo creciente en Terra Nova, una nueva instalación portuaria orbital era necesaria. Debido a la escasez de fondos, se decidió que "la mina de 'X57, utilizando los recursos

recuperados para terminar el interior de vivienda. El asteroide fue una desaceleración de la órbita de Bor, usando antorchas de fusión, lo que le permite caer en la órbita de Terra Nova. Recientemente, las comunicaciones con el equipo de ingeniería en X57 se han perdido. Las antorchas de fusión se han vuelto a encender, y el asteroide se acelera hacia Terra Nova.

Borr. Borr es un gran gigante gaseoso de hidrógeno y helio con más de 90 lunas. Su coloración llamativa es causada por la luz de hidrógeno ionizada, filtrada a través de una capa de nubes altas de sodio. El origen de la ionización no ha sido aún confirmada, pero la masa de Borr (que es igual a seis veces la de Júpiter) y las altas temperaturas sugieren que puede ser una pequeña "enana marrón", un gigante de gas de gran tamaño que ganó masa lo suficiente para convertirse en una pequeña estrella. A pesar de su alta gravedad, y la dificultad para las operaciones mineras que ello conlleva, el hidrógeno necesario para la industria de pilas de combustible local, combinada con la necesidad siempre presente de helio-3 como combustible de fusión, hacen que las prospecciones en este planeta sean rentables.

Tyr. En composición, Tyr es muy similar a la Tierra. Sin embargo, dista de 4 AU de la estrella Asgard y posee una atmósfera principalmente compuesta por nitrógeno y etano. Siendo un objetivo potencial a terraformar, la presencia de las "mangas" habitables en Terra Nova han relegado a Tyr a un papel secundario, de respaldo. Cerca de 100 corporaciones (humanas y alienígenas) han construido amplias instalaciones teleoperadas de minería, refinería y fábricas industriales sobre la superficie de Tyr. Combinadas con las vetas de platino de Terra Nova, los recursos que producen son la principal fuente de desarrollo para la industria de combustible por células de hidrógeno. Actualmente el sistema Asgard suministra cerca del 4% del mercado galáctico. Distancia orbital: 4AU. Período orbital: 8 Años Terrestres. Radio: 6.332 Km. Duración del día: 46,2 Horas Terrestres. Presión atmosférica: 0,8 Atm. Temperatura: 73ºC. Gravedad: 0,95 g. Masa: 0,929 Masa Terrestre. Satélites: N/A. Fundación: 2156. Población: 47.000 humanos. Capital: Kaldidalur.

Loki. Loki es un pequeño mundo terrestre poco recomendable. Un hemisferio es en gran parte cubierto por una capa de hielo, y el otro por escarpadas montañas de basalto. El terreno abrupto, sugiere que un antiguo cataclismo causó daños importantes en el planeta. Esto es aparentemente reforzado por su inusual órbita elíptica, que llega a 6,5 UA en el perigeo y la UA 7.1 en el apogeo. Las exploraciones de penetración de la capa de hielo revelaron una red de túneles subterráneos. Debido a que algunos de los túneles fueron sorprendentemente regulares en forma y tamaño, las primeras expediciones buscaron signos de excavación. Se concluyó que formados por procesos naturales. La delgada atmósfera de Loki está compuesta principalmente de criptón y xenón. Cuando se acerca al perigeo, el azufre y el monóxido de congelados pueden evaporarse en forma de nubes en el hemisferio que bañe la luz de Asgard.

GEMINI SIGMA

Han

Han es un sistema de soporte con cinco planetas. Es probable que el nombre de la dinastía china Han. (汉朝)

Paravin. Paravin es un pequeño mundo rocoso sin nada destacable. La superficie es muy caliente, y compuesta principalmente de calcio y depósitos de aluminio. De baja masa, Paravin ha dejado de rotas sobre sí mismo, y siempre da la misma cara a la estrella Han. Si hay algún recurso de valor, las estaciones de minería se podría establecer en la "banda del crepúsculo", relativamente templada.

Huningto. Huningto es un gigante gaseoso del tamaño de Júpiter con una atmósfera de hidrógeno y helio. Trazas de metano dan al planeta su color azul cobalto distintivo. El análisis espectral indica que su extenso sistema de anillos está compuesto principalmente de cristales de hielo. Huningto tiene un campo magnético extraordinariamente potente, que crea fuertes interferencias de radio en todo el sistema interno.

Mavigon. ADVERTENCIA: Peligro de nivel 2 en frío. Mavigon es una pequeña piedra de hielo con una fina atmósfera de amoníaco y metano. La superficie está congelada, y compuesta principalmente de estaño con depósitos de potasio. El planeta tiene rudimentarias formas de vida basadas en el amoníaco, concentradas principalmente alrededor de los respiraderos geotérmicos a gran profundidad. Los ciclos de tormentas severas son comunes. Debido a la visibilidad limitada, la navegación puede ser difícil.

Farcrothu. Un gaseosos gigante estándar de hidrógeno y helio, Farcrothu sólo se distingue por sus lunas. Varias docenas de ellas han sido esculpidas de forma semejante por lo que parece ser una raza alienígena de artrópodos aún desconocida. La datación radiométrica sugiere que las lunas se trabajaron más de medio millón de años.

Patatanlis. Patatanlis es un mundo enorme rocoso, con una atmósfera inusualmente delgada de hidrógeno y monóxido de carbono. La corteza helada del mundo, contiene yacimientos de uranio, y vetas ocasionales de origen natural del plutonio. Con una masa total de más de cuatro veces la de la Tierra, Patatanlis debería de tener una atmósfera mucho más gruesa. Esta peculiaridad debería de ser digna de investigación científica, pero la necesidad de caros cantidades de blindaje contra la radiación ha disuadido tales intereses.

Ming

Ming es un pequeño sistema con tres planetas y un cinturón de asteroides. La estrella se describe como un "gigante energético azul". Es probable que el nombre se dé a causa de la dinastía china Ming (明朝).

Antiroprus. Antiroprus es un gigante de gas de hidrógeno y helio se formó en las regiones exteriores del sistema de Ming, y se encuentra en proceso de migrar hacia el interior. En unos pocos millones de años, la atmósfera del planeta comenzará a "hervir" en el espacio. Hay una considerable diferencia de temperatura entre el lado de Antiropus que permanece de cara a la estrella, y el lado que mira hacia el frío espacio profundo. Esta variación produce enormes sistemas de vientos ciclónicos. El intenso calor que absorbe del sol, además de su propio motor de calor interno, hace que el lado oscuro del planeta emita ligeramente radiaciones infrarrojas.

MSV Worthington. La Worthington es una nave de carga de clase Kowloon, estándar de diseño humano, configurada para transporte mixto de pasajeros y mercancías. La nave parece estar en estado latente, los propulsores principales están fríos, y se encuentra a la deriva fuera de la órbita de Antiroprus. Nadie se ha molestado en recuperarla.

Parag. Parag es un enorme planeta rocoso, con una atmósfera compuesta de nitrógeno y argón. A pesar de estar a más de 600 UA de Ming, su superficie es sumamente calorosa, y compuesta principalmente de aluminio, con yacimientos de plata. Debido a la radiación y el calor, el aterrizaje en el lado luminoso de Parag de cualquier nave que no posea un blindaje de combate será fatal. Parag gira en sentido contrario al resto del sistema de Ming, lo que indica que es probable que se trate de un cuerpo capturado.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Altanorch. Altanorch es un pequeño pero típico gaseosos gigante de hidrógeno y helio sin características sobresalientes. Su combinación de fuerte campo magnético y la gravedad relativamente poco profunda, lo hace un popular “punto de aterrizaje” para el viaje de aeronaves espaciales capaces de viajar más rápido que la luz sin el uso de relés de masa.

Hades Gamma

El grupo Gamma Hades parece ser la Nebulosa del Cangrejo. Los sistemas de este grupo están todos nombrados como los personajes o lugares del Infierno de la Divina Comedia de Dante Alighieri poeta.

La ruta comercial Anansi-Ishtar pasa por los sistemas Farinata y Caco de este grupo y utiliza Treyarmus como un punto de anclaje. Naves Quarian a menudo se aprovechan del tráfico marítimo pesado cerca de Treyarmus para vender combustible o avituallamiento a los numerosos de buques mercantes a lo largo de la ruta. Esta ruta comercial tan densamente usada también convierte a este cúmulo en un popular 'escondite' para cualquier buque no matriculado, que desee ocultar su señal.

Antaeus

Antaeus es un gran sistema con seis planetas. Es probable que sea nombrado por el gigante Anteo, y es probablemente una referencia al Infierno de Dante, el cántico primero de su Divina Comedia. En la Divina Comedia, Anteo es uno de los guardianes del noveno círculo del infierno.

Ageko. Durante el estudio inicial del sistema de Anteo, una sola sonda se salvó de ser quemada. El estudio reveló un planeta extraordinariamente rico en elementos más pesados, da pesar de su tamaño. Ageko es un estándar terrestre con una fina atmósfera de kriptón y xenón. Su corteza se compone principalmente de magnesio con depósitos de metales pesados de cobalto y otros. Debido a la extremadamente duras temperaturas, y un el terreno lleno de cráteres, las naves no se animan a aterrizar.

Edmos. Edmos es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio, con trazas de metano en su atmósfera. Si la terraformación es exitosa, se espera que una instalación de combustible refinado de helio-3 sea instalada aquí.

Ploba. Ploba es el segundo, y con mucho, el más grande, de los dos gigantes de gas de Anteo. Búsquedas activas por buques de investigación han vuelto indicaciones tentadoras estructuras masivas, sólido en lo profundo de la atmósfera, demasiado regulares en su patrón como para ser algo natural. Algunos creen que Ploba es un "cerebro de Júpiter", un superordenador de tamaño de un planeta. Los partidarios de esta teoría han intentado, infructuosamente, mandar señales hacia la megaestructura hundida, con la esperanza de llamar la atención de la máquina. Otros creen que una raza antigua espacial se deshicieron de sus armas de guerra descargándolas en el planeta. El último intento de alcanzar las anomalías Deep salió trágicamente mal, y terminó con la tripulación atrapada y aplastada bajo atmósfera del gigante gaseoso.

Trebin. Trebin es un mundo terrestre modesto, con una atmósfera compuesta de nitrógeno y argón. Su superficie se compone principalmente de níquel, con yacimientos de plata. El medio ambiente Trebin es relativamente leve, pero la escasez de agua o sustancias similares ha impedido el desarrollo de cualquier biosfera. ExoGeni Corp realizó recientemente una prueba de impacto de un único cometa de hielo de agua en la superficie, el primer paso de un plan a largo plazo para espesar la atmósfera y la introducción de agua en el medio ambiente. Un equipo de investigación permanece en la superficie, vigilando los efectos geológicos y meteorológicos de la prueba de impacto. La mayoría del agua se libera aún en forma de vapor atmosférico, pero los bancos se han formado gruesas nubes. Todo parece indicar que este mundo árido pronto verá su primera lluvia. El progreso del equipo de investigación ha sido obstaculizada por las frecuentes fallas mecánicas o en sus satélites GPS.

Vemal. Vemal es un mundo enorme terrestres de roca mezclada con hielo y una atmósfera de metano y etano. Su superficie congelada se compone principalmente de calcio de los depósitos de hierro. Debido a los gases nocivos de superficie, a los exploradores se les advierte que tenga mucho cuidado.

Hunidor. Hunidor es un mundo de hielo de tamaño moderado con una atmósfera extremadamente delgada compuesta de criptón y xenón. Su superficie helada es demasiado lisas, lo que sugiere generalizada "repavimentación" de los procesos de criovolcánicas, aunque dicha actividad no está clara.

Cacus

Caco es un sistema de soporte con cinco planetas y un cinturón de asteroides. Es probable que el nombre de la «centauro» Caco y es probablemente una referencia al Infierno de Dante, el cántico primero de su Divina Comedia. En la Divina Comedia, Caco es uno de los guardianes del octavo círculo del Infierno.

Zayarter. Un enigmático planeta de tipo terrestre, Zayarter tiene una brumosa atmósfera de nitrógeno y argón. La superficie es muy caliente, y compuesto principalmente de calcio de los depósitos de sodio. Tres veces en el último siglo, los buques que anclan en Treyarmus informaron patrones geométricos de luces en el lado oscuro de Zayarter. Los intentos de una mayor investigación resultaron infructuosos, las luces desaparecen cuando los buques se acercan al interior del sistema.

Chohe. Chohe es un planeta terrestre, cuya superficie se compone principalmente de aluminio, con numerosos depósitos de calcio. A pesar de que tiene suficiente masa para retener una atmósfera densa, Chohe es casi un vacío. Esta falta de atmósfera permite una temperatura media moderada, pero las diferencias entre el día y la noche son extremas. La superficie de Chohe, durante el día, generalmente está cubierta por nubes (principalmente de vapor de agua y dióxido de carbono), que vuelven a la tierra como heladas en el transcurso de la larga y fría noche. La Fundación Sirta ha establecido un puesto de investigación en Chohe para investigar la vida de los nativos subterráneo de Chohe, y su increíble resistencia al frío y al calor.

Xamarri. Xamarri es un pequeño planeta rocoso sin aire, lleno de cráteres, muy similar a la Luna. Su superficie congelada se compone principalmente de silicatos, aunque uno de los hemisferios tiene varios "mares" de roca basáltica oscura.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Faringor. Un mundo rocoso de densidad baja, Faringor está compuesto principalmente de hielo de agua. Afloramientos ocasionales de metales, causada por las fuerzas de interacción de las mareas de varias grandes lunas, sugieren que el núcleo es pequeño, pero extremadamente denso. Faringor tiene una delgada atmósfera de dióxido de carbono y etano. Su superficie helada está compuesta principalmente por hielo de agua oscura de carbono. Hace diez años, el color de la superficie sombría de Faringor y su iluminación tenue llamó el director de fotografía Risa Uvarsen para filmar las escenas exteriores de "Starless" en el lugar. Reconocido como una obra maestra del cine de terror gótico, atrajo a cientos de turistas cada año al planeta.

Treyarmus. Treyarmus es un gigante de gas de hidrógeno y helio con un fuerte campo magnético, por lo que es un punto de anclaje de buques dmuy popular en la ruta de Anansi-Ishtar. Es bastante popular, de hecho, que los buques quarian a menudo se puede encontrar vagando en órbita, la venta de los equipos de carga, refrescos baratos, avituallamiento y artesanías extrañas montados por sus hijos.

Dis

Jartar. Jartar es un mundo terrestre con una atmósfera con trazas de criptón y xenón. La superficie está caliente, y compuesta principalmente de silicatos sin complicaciones. Depósitos ocasionales de aluminio, magnesio y otros metales ligeros se pueden encontrar. Jartar se caracteriza por el descubrimiento del "Leviatán de Dis," el cadáver de una aparente nave viviente genéticamente modificada. El Leviatán fue encontrado en el fondo de un cráter de un equipo de estudio batarian, y se estima que tiene casi mil millones de años. Los restos «desaparecieron» tras una visita al sistema por un buquede guerra batarian hace veinte años. Desde entonces, el batarians han negado rotundamente que el Leviatán existido.

Nearrum. Nearrum es un mundo terrestre con una fina atmósfera de metano y argón. Su superficie congelada se compone principalmente de roca basáltica. Su característica más destacada es el Valle de ELLOS, una zona de divergencia volcánica que se extiende por la mitad del hemisferio norte.

Klensal. Klensal tiene una delgada atmósfera de dióxido de carbono y etano. Los primeros estudios geológicos se realizaron por los batarians, y sugirió áreas de gran riqueza mineral. Las empresas miners humanas gastado miles de millones de créditos para reclamar el planeta para la humanidad. Pero Klensal sólo tenía un nivel medio de riqueza minerar, que no valieron la pena el apuro y el gasto. Mérida Industrial, una pequeña empresa mexicana, con la esperanza de hacerse ricos en la primera empresa minera extrasolares, tuvo que declararse en bancarrota. La investigación reveló que la tripulación batarian había falsificado deliberadamente sus encuestas, con la esperanza de que alentaría a rivales humana

para invertir en un costoso despilfarro. Aunque poco éticas, no era técnicamente ilegal, y el gobierno batarian repudió las "acciones personales de unos pocos." El planeta está todavía llena de bases mineras abandonadas, que a menudo son utilizados como lugares de reunión temporal para los delincuentes.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Gremar. Gremar es un planeta helado con una fina atmósfera de dióxido de carbono y kriptón. Su superficie se compone principalmente de amoníaco congelado, depósitos de estaño y otros metales ligeros. Cuando se expone a la luz del sol, el amoníaco se puede derretir, formando mares ecuatoriales de sustancia química tóxica. Esto permitió a una profusión de hongos y líquenes sencillos evolucionar en el entorno. Un subproducto de su metabolismo les causa a brillar muy débilmente. Mientras la luz de un individuo es insignificante, la luz producida en conjunto es visibles desde el espacio.

Raysha. Raysha es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio, con trazas de sodio y amoniaco en la atmósfera. Durante la brve "fiebre del oro" de Klensal, unas pocas empresas establecieron una infraestructura para refinar helio-3 y recolectar deuterio en las lunas heladas de Raysha. Cuando Klensal demostrado ser menos ricos de lo esperado, las instalaciones fueron despojadas de cualquier cosa de valor y abandonadas.

Farinata

Farinata es un pequeño sistema con tres planetas y dos cinturones de asteroides. En la Divina Comedia, Dante habla con Farinata en el sexto círculo del infierno.

Tunshagon. Tunshagon es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con trazas de cloro y nitrógeno en su atmósfera. Tiene un número inusualmente pequeño de las lunas para gigante gaseoso, sólo 7. Esto se debe sin duda a la estrella de Farinata, que capturó la mayor parte de la masa del sistema.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

MSV Ontario. El Ontario es un transportador de clase Kowloon modular del diseño humano, configurado para transporte de mercancías y mixtos de pasajeros transporte. Fue parcialmente destruido al cruzar el cinturón de asteroides, y ahora vaga, abandonado y sin que nadie se moleste en reclamarlo.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Juntauma. Juntauma es un pequeño mundo, los ecosistemas terrestres asados a la parrilla. Su delgada atmósfera de dióxido de carbono y etano es constantemente "arrancada" por el viento solar de gran alcance de la estrella Farinata. La superficie es muy calurosa, y compuesta principalmente por azufre con depósitos de cobre. Su densidad es lo suficientemente baja como para servir como planeta de anclaje a las naves capaces de viajar más rápido que la luz. La Alianza de Defensa señaló que varias naves misteriosas fueron detectadas paseando cerca de Juntauma con sus transpondedores apagados. Mientras que una patrulla Alianza intentó la búsqueda de una, el buque no identificado huyó a velocidad luz. Su rastro se perdió cuando ocultó su huella entre al confusión de señales producidas por el gran tráfico de buques comerciales provenientes de la ruta Ishtar-Anansi.

Nepneu. Con una rara combinación de características, Nepneu es de particular interés para la comunidad científica. Nepneu es un planeta terrestre pequeño, con una fina atmósfera de dióxido de carbono y criptón. Al igual que con todos los mundos de Farinata, su superficie es muy caliente. La corteza se compone principalmente de silicatos mezclados con hierro.

Plutus

Pluto es un sistema con cinco planetas y un cinturón de asteroides. Plutón es una estrella azul. Es probable que sea nombrado así por el 'demonio' Pluto, uno de los guardianes del cuarto círculo del infierno en el Infierno de Dante, el canto primero de la Divina Comedia.

Mingito. Mingito es una tierra quemada por el sol de sodio, cloro, y elementos radiactivos. Su masa relativamente liviana ha ocasionado que este planeta no gire sobre si miso, dando lugar a un lado del día "polo caliente" y un lado de la noche "polo frío". El viento solar de gran alcance le ha despojado de a la mayor parte de su atmósfera.

Maidla. Maidla es un planeta de tipo terrestre con una atmósfera de luz de dióxido de carbono y sulfuro de hidrógeno. La superficie está caliente, y compuesta principalmente de magnesia con depósitos de azufre. Más de una docena de volcanes en erupción son a través de la superficie.

Clocrolis. Clocrolis es un planeta de roca modesta, aproximadamente del tamaño de Marte. Tiene una fina atmósfera de dióxido de carbono y etano. Su superficie abrasadora se compone principalmente de silicatos con depósitos de aluminio y otros metales ligeros. Clocrolis tiene un campo magnético muy débil. Además de altos niveles de radiación solar, por lo que no es muy adecuado usarlo como anclajes en los viajes hiperespaciales a más velocidad que la luz.

Nonuel. A pesar de que es una de las entradas más antiguas en las cartas estelares, Nonuel aún no ha sido completamente investigado. Es el mayor cuerpo del cinturón de asteroides de la estrella Pluto, no lo suficientemente grande como para mantener una forma esférica, pero si lo suficientemente masivas como para mantener el carbono n y los dióxidos de azufre expulsados por sus muchos volcanes como una atmósfera. Nonuel es rabiosamente volcánica, y la fuente de su gran calor es también la fuente de su masa desordenada. Nonuel es una "fuente secundaria" del elemento cero. Las condiciones de la superficie son extremadamente peligrosas. Además de la corteza fina y numerosos flujos de magma, grandes extensiones del paisaje están cubiertas de ceniza resbaladiza expulsada de los volcanes.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Veyaria. Es un enorme gigante de gas helio, con trazas de metano en su atmósfera.

Hawking Eta

El grupo de Hawking Eta deve el nombre al renombrado astrofísico y teórico Stephen Hawking, notable por su trabajo sobre los agujeros negro. El cúmulo se encuentra incómodamente cerca del anillo de 5 kpc alrededor del núcleo galáctico, el cual contiene una gran proporción de hidrógeno de la Vía Láctea, así como la mayor parte de su actividad de formación estelar. En gran parte de esta zona es difícil viajar de forma segura.

Century

Century es un sistema de soporte con cuatro planetas, la luna y un cinturón de asteroides.

Tamahera. Tamahera tiene una delgada atmósfera de dióxido de carbono y de xenón. La superficie está cubierta de hielo, y compuesto de óxido de sodio, con depósitos de calcio. La presencia de cañones y llanuras fluviales indica que el agua líquida existió una vez, lo que sugiere Tamahera había una atmósfera más densa y aislante en el pasado.

Klendagon. Klendagon es un árido planeta terrestre, un poco más grande que la Tierra, pero con una densidad más baja que refleja su falta relativa de elementos más pesados. La

corteza se compone de estaño y aluminio, con variedad de desiertos de polvo de arena fina que son fácilmente agitados por el viento. Su característica más llamativa es, por supuesto, el Gran Valle del Rift que se extiende por el hemisferio sur. Lo más fascinante de la grieta es que no parece ser natural. El registro geológico sugiere que es el resultado de un "golpe indirecto" por una ronda de aceleración de masas de poder destructor inimaginable. Esto ocurrió hace unos treinta y siete millones de años atrás.

Presrop. Presrop es la luna de Klendagon. Es un mundo frío, árido, con una atmósfera extremadamente delgada de dióxido de carbono y etano. La corteza contiene abundantes depósitos de metales pesados. La Alianza ha abierto de licitación de los derechos minerales de la Luna, pero la explotación se verá complicada por la proximidad del sistema de las "Cinco Anillos kiloparsec" alrededor del núcleo galáctico. El Anillo es un área de intensa formación estelar, y demasiado peligrosos para viajar con seguridad.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Canctra. Un mundo terrestre de tamaño medio. El ambiente de Canctra está compuesto de nitrógeno y argón. Su superficie congelada se compone principalmente de estaño con depósitos de calcio. Aparte de algunos espectaculares formaciones de hielo de agua en los polos, el planeta tiene poco de recomendable.

Tharopto. Tharopto es un gigante gaseoso típico de hidrógeno y helio, con trazas de cloro y azufre en su atmósfera. Cuenta con más de 100 lunas y un sistema de anillos extenso compuesto de roca pulverizada, probablemente los restos de las lunas destrozadas.

Chandrasekhar.

Chandrasekhar es un pequeño sistema con dos planetas. Chandrasekhar es un sistema de pasarela y recibe el nombre por Subrahmanyan Chandrasekhar, un renombrado astrofísico y premio Nobel conocido por su trabajo teórico sobre los agujeros negro, en particular, se establece el límite de Chandrasekhar para las enanas blancas del mismo nombre.

Teshub. El primer y más grande de los dos gigantes de gas en el sistema de Hawking Eta, Teshub se compone principalmente de hidrógeno y helio. La coloración marrón y naranja en sus capas de nubes más altas es causada por el afloramiento de azufre en los niveles inferiores de la atmósfera.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Hebat. Hebat es un gigante de hielo de metano y amoníaco. Cuando la corporación Exomining de China ganó la licitación para desarrollar los derechos de la luna de Presrop en el sistema de Century se comenzó por establecer un centro de helio-3 de reabastecimiento en Hebat. La estación, que se completará este año, se considera un modelo a imitar por los ejecutivos de la empresa estatal. Aunque la estación produce más combustible que suficiente para abastecer a toda la flota que viaja a Century, tiene una tripulación de mantenimiento y supervisión de sólo una docena de ingenieros. Casi todas las operaciones del día a día se realizan automáticamente.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Schwarzschild

Schwarzschild es un sistema de soporte con cuatro planetas. Schwarzschild puede ser por el nombre de Karl Schwarzschild ya sea, un astrofísico alemán, o su hijo Martin Schwarzschild, un astrónomo alemán-estadounidense.

Atahil. Un típico mundo con “efecto invernadero”, Atahil es sólo denota por una serie de cráteres dispersos. Aunque aplastada por millones de años de alta presión, las marcas del bombardeo orbital son inconfundibles. Es generalmente aceptado entre los académicos que todo aquel que provenía o se asentaron en segundo planeta de Schwarzschild, Etamis, debieron haber tenido puestos de avanzada en Atahil primero.

Etamis. Etamis es un mundo supraterrenales un tercio más grande que la Tierra. Se encuentra en un estado que muestra claramente la evidencia de un ataque desde el espacio. Mientras que ahora está sin agua, las costas de los océanos antiguos muestran patrones de formación de

cráteres demasiado regulares para ser otra cosa que el bombardeo de saturación por armas cinéticas, aunque no está claro cómo la mayoría de la atmósfera se ha perdido. Los arqueólogos han encontrado pocas evidencias. Parece que todas las edificaciones que se establecieron fueron tocados por el bombardeo global. Las pocas reliquias encontradas sugieren una cultura espacial avanzada prosperó en el mundo hace aproximadamente de 20 a 40 millones de años. El nivel de la antigüedad hace que sea imposible calcular la población antigua del mundo, o adivinar si era una especie natal d o una colonia.

Linossa. Linossa es un gigante de gas de hidrógeno y helio. Se encuentra rodeado por varios anillos delgados de escombros. El análisis de estos restos ha sido difícil debido a la edad y la fragilidad extrema, pero al parecer varios nano-materiales manufacturados han sido identificados. La teoría más aceptada es que los habitantes de Etamis extraían de la atmósfera helio-3.

Rihali. Rihali es un típico gigante gaseoso de hidrógeno y helio. Es notable porque ninguno de sus lunas es de más de 12 kilómetros de diámetro, un rasgo poco común entre los gigantes de gas trazados en la galaxia.

Thorne.

Thorne es un pequeño sistema con un planeta, una luna y un cinturón de asteroides. El nombre es por Kip Thorne, uno de los principales expertos del mundo en la teoría general de la relatividad de Einstein.

Mnemosyne. Mnemosyne es una enana marrón de aproximadamente 37 masas de Júpiter. Es lo suficientemente joven como para que áun se produzcan efectos de fusión nuclear dentro de su núcleo. Es luminoso e irradia más calor del que recibe de la estrella, Thorne, con una temperatura ambiente superior a 1.800 grados Kelvin (1.500 grados Celsius). Existe una anomalía gravitatoria menor en el hemisferio norte. Es un área de masa inesperadamente baja que no se mueve con los patrones del viento dominante. Mientras que una investigación fue planeada por el Instituto de Ciencias Planetarias Besaral, en última instancia, la escuela envió una expedición para estudiar las famosas "anomalías profundas" de la gigante de gas Ploba en su lugar.

Lethe. Leteo es la luna más grande de Mnemosyne lo suficientemente masivas como para retener su propia atmósfera delgada de metano y nitrógeno. Aunque siendo casi el tamaño de la Tierra, su densidad total es baja, lo que sugiere una escasez de valiosos metales pesados. Está en anclaje mareal con Mnemosyne, por lo que un hemisferio siempre está bañado por la luz rojiza de la enana marrón. Se han dado indicios de volcanes y actividad tectónica, pero impulsados por la gravedad de Mnemosyne, en lugar de por su propio calor interno.

Derelict Reaper. El segador a la deriva es una nave de 2 kilómetros de longitud con el perfil inconfundible de un segador orbitando alrededor de Mnemosyne. Se le estima una antigüedad de 37 millones de años y que fue abatido por una raza desconocida cuando los primeros mamíferos comenzaron a caminar en La Tierra. No se ha encontrado rastro alguno de quienes consiguieron derrotar al segador, por lo que es probable que los restos de la enorme nave viajasen a la deriva por el espacio hasta caer en la órbita de la enana marrón, donde ha permanecido desde entonces. Envía señales de energía en áreas localizadas, pero son mucho más débiles de las que una nave de este tamaño podría indicar. El segador parece mantener un campo de efecto de masa que le ha impedido caer en la estrella, pero grandes partes de la nave han sido destruidas y fundidas y permanecen aún sin reparar. La única conclusión lógica es que el segador se encuentra "muerto", o al menos reducido su rendimiento en gran medida desde hace ya mucho tiempo. En tiempos actuales, un equipo de rescate de Cerberus encontró los restos del segador y estableció una base en su interior para estudiarlo, sin embargo, a pesar de no mostrar signos de actividad y de llevar "muerta" incontables eones, la vieja máquina seguía teniendo consciencia (al menos parcialmente), por lo que pudo adoctrinar a los miembros de la tripulación y convertirlos en cascarones sin que ellos se dieran cuenta.

Verr

Verr es un pequeño sistema con tres planetas.

Corang. Los estudios iniciales de Corang señalaron su alta densidad y una tectónica de placas activa, lo que sugiere un alto calor interno alimentado por una concentración superior a la normal de elementos pesados y radiactivos. Los primeros estudios demostraron la riqueza mineral del mundo, pero la distancia desde el relé de masa en el sistema hizo que no fuese rentable para desarrollar hasta finales de 2183. La atmósfera es una niebla de metano, amoníaco y vapor de agua, la llamada "sopa primordial", similares a las condiciones de la Tierra primitiva. Sin embargo, no hay evidencia de desarrollo de vida en la superficie de Corang más allá del nivel de simples dextro-aminoácidos. La entrada de un mínimo de energía de la enana roja Verr han creado un ambiente de energía superficial bajo, gracias al volcanismo del planeta, se mantiene abierta alguna posibilidad para el desarrollo subterráneo de vida con el tiempo.

Allusah. Allusah es una pequeña y densa "gigante de hielo", con altas concentraciones de agua, amoníaco, y metano. Algunas estaciones de servicio automatizadas de helio-3 se han establecido para repostar los cargueros de mineral que van y vienen desde Corang.

Serao. Serao es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. Sus características más evidentes son un par de tormenta gigantescas, una en el hemisferio norte, y una en el sur. Aunque más rico en helio-3 que Allusah, las dificultades de extracción a causa de de la gravedad Serao, la atmósfera, y las tormentas, no hacía rentable instalar estaciones de refinamiento. Serao tiene más de 80 lunas, que van desde un radio de 50 a 2.000 kilómetros. El Consejero asari de la Ciudadela ha establecido un puesto de observación en una de las lunas más grandes para estudiar las tormentas dobles del planeta.

Nebulosa Cabeza de Caballo

La Nebulosa Cabeza de Caballo (también conocida como Barnard 33) debe su nombre a la forma de la cabeza del caballo en el centro. El primer ser humano que lo descubra se Williamina Fleming en 1888 en la Universidad de Harvard.

Fortuna

Fortuna es un sistema de soporte con cuatro planetas. Fortuna es una enana roja. Su nombre en latín significa "destino", "fortuna" o "suerte" y se utiliza como el nombre propio de la diosa romana de la fortuna y el destino. El sistema de Fortuna se trazó inicialmente por la nave de la Alianza Kupe. Uno de sus tripulantes fue el poeta Sofía Cabral, que estaba a bordo durante su período de servicio con la Alianza y que dio nombre al planeta Amaranthine.

Maganlis. Es una roca terrestre con una atmósfera de dióxido de azufre y trazas de helio. Exploraciones revelan antiguas llanuras de lava en la superficie, lo que implica un pasado geológico activo. La corteza se compone de azufre y basaltos, pero la masa del planeta sugiere un núcleo de hierro y materiales más pesados. Perforaciones superficiales sugieren la posibilidad de vida subterránea simple.

Therumlon. Therumlon es un mundo helado con una gruesa atmósfera de nitrógeno y argón. La corteza contiene silicatos y minerales sin complicaciones, pero es sorprendentemente rico en fosfatos. Ya que la atmósfera carece de oxígeno libre, los fosfatos son relativamente puros y podrían ser de utilidad en la fabricación de fertilizantes y munición incendiaria.

Amaranthine. Es un mundo rocoso y frío, con una atmósfera de dióxido de carbono y nitrógeno. Su superficie congelada se compone principalmente de titanio ligero y óxidos de aluminio, con depósitos de metales pesados de torio situados en la corteza profunda. Bajo la tenue luz de la enana roja Fortuna, la superficie de este mundo se ilumina en azul y violeta, incluso al mediodía.

Wentania. Los datos concretos sobre Wentania son muy limitados. Cuando el sistema fue trazado por el buque Kupe, sólo una pequeña sonda no tripulada sobrevuelo este mundo lejano. Se trata de un pequeño mundo de roca e hielo del planeta, con una atmósfera de kriptón y el dióxido de azufre. Se cree que tiene un núcleo de aluminio puro.

Pax

Pax es un sistema de soporte con cuatro planetas. Pax en latín significa "paz".

Svarog. Svarog es el único gigante gaseoso de Pax, pero su temperatura, sus fuertes vientos y su gran velocidad orbital lo convierten en un mal candidato para la extracción de helio-3. Como la mayoría de los pegasianos, se cree que Svarog se formó fuera de la "línea de congelación" de la estrella y que emigró hacia el interior debido a una órbita inestable. Su pequeño tamaño, comparado con los gigantes gaseosos normales de hidrógeno y helio, se debe posiblemente al escape atmosférico. Como orbita más cerca de las 0.015 UA, es probable que la atmósfera del planeta pronto se consuma. Prosigue el debate científico sobre cómo los demás planetas sobrevivieron a la migración de Svarog, ya que su gravedad habría causado estragos entre ellos en las primeras fases de su formación.

Noveria. Noveria es un pequeño mundo terrestre congelado, apenas habitable según las definiciones convencionales. Una empresa privada, autorizada por la Corporación de Desarrollo Noveria, es la que alquila los laboratorios que allí se encuentran dispuestos, para que se puedan llevar a cabo investigaciones demasiado peligrosas o controvertidas, que de otro modo no se podrían realizar en otros lugares. Dada su situación única, Noveria es fuente de muchas teorías conspirativas.

Morana. Morana es un planetoide helado más pequeño que nuestra Luna. Muchos geólogos planetarios sospechan que fue una vez una nube de Oort "enanos de hielo", que emigraron hacia el interior después de un encuentro con otro cuerpo. Mientras que la corteza se congela en hielo de agua, las capas más profundas son en su mayoría silicatos, con bolsas de magnesio y aluminio. Morana está anclada a Pax, y da siemrpe su misma cara a la estrella.

Veles. Veles tiene una leve atmósfera de xenón y kriptón: todos los demás materiales se congelan y caen en forma de nieve. Su superficie está compuesta de potasio, con depósitos de magnesio. Mientras investigaban la primitiva vida anaeróbica de Veles, los equipos de prospección de Binary Helix descubrieron un fondeadero hábilmente oculto que perteneció al jefe criminal krogan Moro. Se recuperaron muchos registros y artefactos de la Rebelión Krogan, que se vendieron en subasta. La base se encuentra abandonada en la actualidad.

Strenuus

Strenuus es un sistema de soporte con cinco planetas. Strenuus en latín significa "rápido", "activa" o "fuerte", sino que también puede tener la sensación de "inquietud".

Yunthorl. Envuelto por una densa atmósfera de hidrocarburos complejos, Yunthorl nunca ha sido debidamente investigado. La superficie está caliente, y completamente cubierta por un océano global de hidrocarburos líquidos. Hay indicios de vida primitiva orgánica desarrollándose en las profundidades de los océanos.

Antitarra. Antitarra es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio, con trazas de amoniaco e hidrocarburos en la atmósfera que dan un tinte marrón clara.

Trelyn. Trelyn es una roca sin vida, con una atmósfera de nitrógeno y trazas de xenón. Su superficie contiene grandes cantidades de silicatos de hierro y magnesio. Debido al terreno lleno de cráteres, es difícil aterrizar con aeronaves Un culto religioso Salaria afirma que un cierto patrón de acumulación de cráteres en el hemisferio sur se asemeja a su diosa.

MSV Majesty. Es un transportador abandonado de clase Kowloon modular del diseño humano. El buque es un vago, todos los compartimentos están expuestos al vacío, y la planta de fusión tiene fugas.

Xawin. Xawin tiene una delgada atmósfera de dióxido de carbono y etano. La superficie está congelada, y compuesta principalmente de cobalto con los depósitos de cobre. Las condiciones del planetoide condiciones son peligrosas, ya que tormentas de hielo constante destrozan la superficie.

Thesalgon. Un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio, la atmósfera Thesalgon está teñida de azul por trazas de metano.

Kepler Verge

Herschel

Herschel es un sistema de soporte con cuatro planetas y un cinturón de asteroides. Al parecer su nombre es por Sir William Herschel, el astromer que descubrió el planeta Urano. Herschel es una "estrella de energía azul".

Tungel. Tungel es un mundo masivo terrestre, casi el doble del tamaño de la Tierra, con una densa atmósfera de nitrógeno y el etano. Su superficie abrasadora se compone principalmente de hierro, con grandes depósitos de metales pesados y radiactivos. Se trata de un tesoro mineralógico, y muchas empresas están presionando por los derechos mineros.

Matol. Varios intentos de trazar Matol se han hecho, pero ninguno ha tenido éxito. Según los parámetros normales, es un planeta pequeño de roca, Matol tiene una densa atmósfera compuesta de dióxido de carbono y argón, con una sorprendente cantidad de vapor de agua. La niebla y la lluvia son comunes en la superficie estéril, sin vida. Matol es firme candidato para sufrir un proceso de terraformación, a pesar de su bajo peso y la alta radiación de la estrella azul Herschel.

Clugon. Gigante gaseoso de hidrógeno y helio, su atmósfera tiene un tinte de color esmeralda bastante dramático causado por el cloro y los gases ionizados. Cuenta con cerca de 100 lunas.

MSV Fedele. El Fedele es un transportador de clase Kowloon modular del diseño humano. Además de la carga estándar de la bahía, el casco tiene varios módulos de linvestigación biológica adjunto. Se trata de un vehículo particular, a nombre del Dr. R. Corazón

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Clobaka. Clobaka es un mundo terrestre de tamaño moderado con una atmósfera nebulosa de hidrocarburos. Su superficie se compone principalmente de cloruros con los depósitos de hidrocarburos forma sólida y líquida.

Newton

Newton es un sistema de soporte con cuatro planetas. Al parecer es llamado así por el erudito astrónomo Sir Isaac Newton.

Ontarom. Aunque la superficie Ontarom es demasiado caliente, su atmósfera de nitrógeno y oxígeno en abundancia, y mares poco profundos, hacen de él un candidato ideal para ser habitado por la mayoría de las especies conocidas. Por desgracia, la órbita de la luna de Thonal está en lenta decadencia desde que el sistema se generó. Su cercanía está empezando a tener efectos en las mareas, y el campo magnético Ontarom está generando tormentas eléctricas cada vez más potentes. Mientras que algunos han sugerido emplazamiento de unidades de efecto de masa para corregir su órbita, la escala del proyecto, con un coste suficientes como para quebrar a todos los gobiernos de la Ciudadela, lo convierten en un sueño. Un esfuerzo multi-racial está llevándose a cabo para catalogar y preservar la biosfera única de Ontarom. ExoGeni Corp. y Genómica Heyuan representan a la Alianza en estos esfuerzos.

Klencory. Klencory es un planeta de roca e hielo con una atmósfera compuesta de cloro y argón. La superficie helada se compone principalmente de potasio con depósitos de hierro. Klencory es muy conocido por el excéntrico multimillonario volus Shol Kumun. Este afirma que la visión de un ser superior le dijo que buscara en Klencory la "cripta perdida de los seres de luz". Estas entidades fueron creadas supuestamente en los albores del tiempo para proteger la vida orgánica de los "diablos de la máquina." Shol ha estado excavando en la superficie del tóxico Klencory durante dos décadas, a un gran costo. Ningún gobierno ha valorado el mundo lo suficiente como para desalojar a su pequeño ejército de mercenarios.

Juncro. Juncro es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con trazas de cloro y sodio en su atmósfera superior. Al igual que Urano en nuestro Sistema Solar, está "inclinado hacia un lado," y el polo norte mira hacia su estrella.

Sesmose. Sesmose es un mundo enano de hielo, con su superficie compuesta casi en su totalidad de agua congelada. Normalmente, un planetoide este pequeño que no inclusión en las listas de la tasa del sistema, pero el anillo inusualmente grande y hermoso de Sesmose, de cristales de hielo ,se ha convertido en un tema popular para los artistas visuales. Los anillos son un elemento temporal, ocasionados por un gran impacto ene l ecuador, que se desintegran por completo en unos pocos miles de años.

Grupo Local

El Cúmulo Local contiene el Sistema Solar, en el que se encuentra la Tierra, planeta de origen de los humanos, del cual se sale gracias al relé de Caronte situado detrás del planeta enano Plutón

Sol

Sol es un gran sistema con nueve planetas, la luna y un cinturón de asteroides. Sol es el sistema el hogar de los seres humanos y la Alianza de Sistemas.

Mercurio. En los "picos de luz eterna" de los polos norte y sur de Mercurio, hay varias centrales eléctricas de energía solar. Las dificultades que impone la cercanía del planeta al sol y la gran velocidad orbital han limitado su desarrollo.

Venus. Debido a sus altísimas temperaturas, sus nubes de ácido sulfúrico y su atmósfera tan densa de dióxido de carbono, Venus solo tiene unos cuantos puestos de avanzada aerostáticos.

Tierra. Para obtener información detallada, consulta el Códice Galáctico de la Alianza. La órbita de la Tierra está plagada de restos de "desechos" generados por la campaña espacial. A partir de los 85 km de altitud se recomienda usar barreras cinéticas.

Luna. El satélite de la Tierra. Una de las primeras fuentes de helio-3, de la Luna se fueron extrayendo los materiales utilizados en la colonización del sistema solar. Dos docenas de estaciones han sido construidas hasta la fecha en la Luna para aprovechar sus recursos.

Marte. Al principio se consideró a Marte candidato ideal para la terraformación y la colonización, pero el descubrimiento del viaje MRL (más rápido que la luz), lo ha convertido en un lugar tranquilo y apartado. Su polo sur es un monumento histórico protegido centrado en las ruinas proteanas que se encontraron. La inmigración y el desarrollo están restringidos mientras continúa la búsqueda de artefactos proteanos.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Júpiter. El gran pozo gravitatorio de Júpiter, junto con su radiación letal, ha evitado que se realice una explotación adecuada de sus lunas. El puesto de avanzada más grande es la instalación Nautilus, de la corporación Binary Helix, que se encuentra anclada bajo la capa de hielo en una de sus lunas, Europa.

Saturno. Saturno ha sido una fuente importante de combustible helio-3 para plantas de fusión desde el 2150s. De la luna de Titán se extraen hidrocarburos, y es utilizada como centro de formación en medio ambiente hostil para los infantes de marina de la Alianza. Población (orbitales y Titán): 117.000. Capital: Huygens Domo.

Urano. Después del desarrollo de la unidad de motor MRL, Urano, debido a su distancia, poca profundidad y gravedad (para un gigante gaseoso), fue el blanco de una "fiebre en la tierra" para aprovechar su abundante helio-3 como combustible. Hoy en día, Urano es el mayor productor de Helio-3 de la Alianza.

Neptuno. Neptuno, al igual que Urano, tiene abundancia de helio, su lejanía lo hizo un blanco prometedor para la minería antes de que el desarrollo de la unidad de efecto de masa. Al ser Urano más barato de explotar, nunca ha tenido un amplio desarrollo. La única presencia humana permanente es un pequeño centro de investigación en la luna de Tritón.

Plutón. Plutón es uno de los numerosos mundos "enanos de hielo" del sistema solar. Destaca por ser el "ancla" gravitatoria para el relé de masa de Caronte. Dicho relé, antes ser descubierto, estaba cubierto de hielo y se considera una luna orbitando alrededor de Plutón. La órbita del planeta se fue circularizando desde 2157, como un efecto secundario de las operaciones con el relé.

Relé de masa. El relé de masa de Caronte es el medio por el que se abandona nuestro sistema solar.

MAR GRANATE

Caspian

Caspian es un sistema de soporte con cuatro planetas y un cinturón de asteroides. Es probable que sea nombrado así por el Mar Caspio. Su estrella es descrita como una estrella azul caliente joven.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

MSV Cornucopia. La Cornucopia es un transportador de clase Kowloon modular del diseño humano. Aunque, obviamente, a la deriva, la Cornucopia nunca ha emitido ninguna señal de socorro.

Clotanca. Clotanca mundo terrestre grande, pero de baja densidad con una atmósfera de nitrógeno y monóxido de carbono. Su corteza se compone principalmente de silicatos de azufre. Depósitos ocasionales de metales pesados, por lo general el resultado de impactos de meteoritos, salpican la superficie. Vientos de alta velocidad, alimentados por el calor de la estrella azul Caspio, representan un peligro constante. Entrar en la atmósfera es peligroso.

Farnuri. Farnuri tiene una atmósfera de dióxido de carbono y helio. La superficie se compone principalmente de sílice mezclada con óxidos de hierro, lo que indica que el mundo había una atmósfera oxigenada en algún momento en el pasado. Dada la relativa juventud de la estrella azul Caspio y la gravedad significativa de Farnuri, esto debe haber ocurrido con una rapidez asombrosa, tal vez un resultado de algún evento catastrófico. Se requiere investigación adicional.

Almarcrux. Almarcrux tiene una atmósfera de metano y etano. A pesar de la distancia de Caspio, la joven estrella calienta la superficie a niveles casi templados. Las densas nieblas son comunes en los límites, donde hay agua helada durante la noche. La corteza se compone principalmente de cobre, con depósitos de sodio. La abundante agua de Almarcrux y su temperatura y gravedad relativamente suave lo ha convertido en un firme candidato para la terraformación. Sin embargo, existe una importante oposición de los grupos eco-éticos, que afirman que las bacterias primitivas de Almarcrux pueden ser un precursor a una ecología nativa de pleno derecho.

Antida. Antida es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. Su atmósfera se oscurece por los rastros de sodio. Es uno de los planetas relativamente poco conocidos, con un período orbital de más de un milenio.

Matano

Matano es un sistema de soporte con cinco planetas y dos cinturones de asteroides. Todos los planetas en este sistema son el nombre de varias deidades de la mitología Inca.

Inti. Inti es un planeta de tipo terrestre con una atmósfera compuesta de amoníaco y helio. Su superficie está compuesta principalmente de óxido de sodio con los depósitos de magnesio. Su densidad es bastante baja, dejando al planeta sin rotación sobre su eje.

Chasca. Chasca es un mundo grande, pero con baja densidad. Al igual que Inti, Chasca da siempre el mismo lado de cara al sol, lo que resulta en un lado diurno abrasador y un lado nocturno helado. En las áreas la temperatura promedio es de 30 grados centígrados. Combinado con una atmósfera de nitrógeno y oxígeno, esta banda delgada de terreno habitable permite la colonización limitada por los seres humanos. El anillo de Chasca es único. Está hecho de pequeños trozos de material sintético, son casi invisibles desde el espacio, y dispersan la luz de Matano de manera pintoresca. No se sabe quien creó el anillo o cuando. La colonización de Chasca está en una fase muy temprana, con poco más de un equipo pionero disperso por la superficie. La información acerca de los peligros y la ecología nativa está siendo recopilada, mientras que el reclutamiento masivo de colonos se está preparando en la Tierra.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Apo. Un mundo de escarpadas montañas ígneas y basálticas, Apo es sacudido por una actividad geológica constante. Las placas continentales se mueven constantemente, generando nuevas montañas, hundiendo las antiguas, generando fallas. Apo tiene una atmósfera densa compuesta de nitrógeno y monóxido de carbono. Debido a los constantes temblores y la actividad tectónica, la exploración de la superficie no es recomendable. Los escombros de una docena de buques expedicionarios da testimonio sobre la inestabilidad del planeta.

Illapa. Illapa es un gigante de gas de hidrógeno y helio con un inusual color rubí causado por los contaminantes en la atmósfera. El mundo tiene más de 120 lunas, una de las cifras más altas de todos los sistemas conocidos. Una vez que el pleno desarrollo de la colonia comience en Chasca, una infraestructura de refinación de helio-3 se desarrollará en el sistema de Illapa, concretamente, en la gran luna de hielo de Coniraya.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Supay. Supay tiene la composición de un planeta enano de hielo, pero es inusualmente grande para un cuerpo. Tiene una atmósfera con trazas de criptón y xenón. La superficie helada está salpicada de yacimientos de metales compuestos de potasio sacado a la superficie por procesos criovolcánicos. La superficie helada de Supay fue utilizada a menudo como una fuente de agua potable por todo tipo de buques mercantes que pasan cerca. Desde que la Alianza reclamó el mundo interior de Chasca, diversas sondas han sido colocadas en órbita de forma automática para evitar la extracción de agua no autorizada de la superficie. La corporación ExoGeni ha tenido difícil el mantenimiento de estos satélites, ya que a menudo se encuentran con "accidentes" causados por el impacto de escombros desechados por otras naves.

Vostok

Vostok es un sistema mediano con cuatro planetas y un cinturón de asteroides. Es probable que el nombre provenga del lago Vostok, un lago de la Antártida llamada así en honor del Programa Vostok, un programa espacial soviético, que resultó en el vuelo espacial tripulado.

Clomarthu. Clomarthu tiene una atmósfera reducida de metano y nitrógeno. La superficie está caliente, y se compone principalmente de sodio con los depósitos de uranio. En términos de tamaño y órbita, Clomarthu podría ser gemelo de la Tierra, pero carente de vida.

Nodacrux. Nodacrux es un mundo verde con abundante agua, clima templado, una gruesa atmósfera de oxígeno-nitrógeno y un rico ecosistema. El porcentaje relativamente alto de oxígeno hace que los seres humanos sienten con energía y con vida, aunque también ha permitido que los análogos de los insectos crecer a tamaños espantosos. Por desgracia, las tormentas eléctricas son tan comunes como en la Tierra, pero, combinadas con una atmósfera tan rica en oxígeno, provocan incendios forestales constantemente. Lo peor, sin embargo, son los grandes penachos de polen que flotan en el aire a alta presión. En los seres humanos, y otras especies que respiran oxígeno, pueden causar reacciones alérgicas severas o incluso letales.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Alko. Las propiedades geológicas de Alko han sido escaneados desde la órbita, pero poco más se sabe sobre él. Con un exterior con una mezcla bastante típica de roca e hielo, Alko tiene una atmósfera de xenón y criptón. Su corteza se compone de silicatos e hielo de agua, con depósitos de aluminio. Tráfico no registrado de naves se ha registrado en todo el planeta. Viajar aquí no es recomendable.

Pataiton. Un gaseosos gigante de hidrógeno y helio. La atmósfera Pataiton contiene grandes cantidades de cloro.

Expansión de Pangea

Refugio

Refugio es un pequeño sistema con tres planetas.

Agetoton. Agetoton tiene una atmósfera "olla a presión" compuesta de dióxido de carbono y etano. Su superficie abrasadora se compone principalmente de azufre con depósitos de oro. La gravedad en la superficie se siente de un cómodo 1.0 g. Hay varias áreas de ruinas que podrían ser antiguas colonias Prothean.

Ilos. En la época dorada de los proteanos, Ilos era un mundo verde, salpicado de las torres y arcos de las magníficas ciudades proteanas. Incluso la observación casual muestra esto ya no es el caso. Ilos ha sido devastada por medios desconocidos. Toda su superficie ha cambiado al color de la herrumbre. Sin embargo los análisis muestran elevados niveles de oxígeno. Los incendios forestales, presumiblemente causados por tormentas eléctricas, pueden haber sido la causa de la desaparición de tanta vida vegetal. Esto indica que la mayoría -si no todas- las especies animales nativas que respiran oxigeno desaparecieron.

Zafe. Zafe es un gigante de gas de hidrógeno y helio relativamente pequeño. Hay varias bandas tenues de escombros en la órbita ecuatorial. El análisis espectral del material sugiere que es de origen artificial, tal vez los restos de las estaciones que una vez extrajeron helio-3 de Zafe.

Sentry Omega

Hoc

Hoc es un sistema de soporte con cinco planetas. Parece ser que el nombre se debe por un rey del poema épico Beowulf.

Jarfor. Jarfor es un gigante de gas de hidrógeno y helio con capas de silicato de sodio y más profundo. A pesar de su gran tamaño, la masa de Jarfor es en realidad bastante baja, el increíble calor de la estrella Hoc ha causado que su atmósfera se expanda. De hecho, Jarfor tiene una masa tan baja, que no rota sobre sí mismo, por lo que da siempre la misma cara a su estrella.

Nemata. Nemata es un planeta de tipo terrestre con una atmósfera densa y brumosa de amoniaco, metano, y un cóctel de gases de hidrocarburos. La superficie es muy caliente, y compuesta principalmente de níquel con depósitos de hierro. Con una densidad de 1,4 veces la de la Tierra, es obvio que Nemata es rica en elementos más pesados. La minería podría ser muy rentable, aunque el calor letal y la alta gravedad hace el desarrollo inicial costoso. Dada la inestabilidad política de los cercanos Sistemas de Terminus, la inversión es poco probable.

Virmire. Virmine es un mundo frondoso de la frontera de Través Aticano. Sus grandes mares y una posición orbital hace que se haya creado una ancha banda ecuatorial de terreno húmero y tropical, donde se puede desarrollar la vida. Lo único que ha impedido su colonización es la inestabilidad política de la zona. Son muchas las ocasiones en las que la Ciudadela ha abierto negociaciones con las diferentes bandas criminales y los pequeños dictadores de los cercanos Sistemas Terminus, para llegar a un acuerdo sobre la colonización de Virmine. Pero éstas siempre acaban fracasando cuando se producen los inevitables cambios de poder en el mundo criminal. La Ciudadela finalmente ha descartado la colonización de Virmine, pues la considera imposible hasta que no se produzca un cambio claro en la situación política. Tampoco se espera que los pequeños dictadores de Terminus se asienten en Virmine. La mayoría carecen de los recursos necesarios para mantener un asentamiento en un mundo virgen, y les es más rentable robar a sus vecinos que construir algo por sí mismos.

Cloroplon. Cloroplon es un relativamente pequeño gigante gaseoso de hidrógeno y helio, con una niebla de metano en la atmósfera superior.

Prescyla. Prescyla es un mundo terrestre tan pequeño que ni siquiera puede mantener una atmósfera. La superficie se congela y se compone principalmente de silicatos de magnesio con depósitos carbonosos. En su pasado reciente, una banda de piratas de los Sistemas de Terminus tallaron un mensaje en la superficie usando las armas láser de sus buques. En cien metros de ancho, con lenguaje batarian, proclaman la destreza militar y la virilidad de un tal "capitán Zaysh". Una posdata menor hace alusión a la cuestionable paternidad de todos los seres humanos.

Nebulosa de la serpiente

La densa Nebulosa de la serpiente rodea la antigua ciudadela y es una de las defensas más eficaces de la estación. El espeso gas y polvo de la nebulosa hace espesor que sea imposible para las naves enemigas lanzar un ataque organizado, o localizar a la Ciudadela sin las coordenadas específicas. La nebulosa es también el hogar de docenas de enlaces de comunicación.

La composición y el origen de la Nebulosa de la Serpiente es tema de debate. Algunos creen que la nebulosa fue creada en realidad por la propia Ciudadela, a lo largo de milenios de extraer las partículas y residuos de auto-reparación en el espacio.

Boltzmann

Wheeler. Wheeler es un planeta de roca de tamaño considerable. Su atmósfera es una mezcla hostil de hidrógeno y monóxido de carbono. Los equipos modernos pueden tolerar temperaturas del planeta y la gravedad. La corteza de Wheeler es rico en bauxita y otros metales ligeros muy utilizados en la galaxia.

Bekenstein. Fundada en 2.158, fue unos de los primeros destinos tras la ola de esfuerzos de colonización de la Tierra, los fundadores de Bekenstein tenían un plan agrario con casi el mismo potencial que el de Eden Prime. La misión de la primera colonia de Bekenstein iba a convertirse en el primer planeta fuera del Espacio de la Alianza destinado a la industria, produciendo bienes culturales propios de la humanidad. Al comienzo fue un éxito debido la novedad que le resultaban a las demás especies, posteriormente Bekenstein se adelantó a sus competidores mediante la producción de productos de lujo, enviados rápidamente a los mercados de la zona gracias a la cercanía de la Ciudadela. Hoy en día, Bekenstein se conoce como "el Illium de los seres humanos, un lugar donde los nuevos ricos magnates hacen alarde de su riqueza, y de los que rara vez se habla de los que no tienen nada." Distancia orbital: 1.8 UA. Período orbital: 2,4 años terrestres. Radio: 6.050 km. Duración del día: 21,3 horas terrestres. Presión atmosférica: 1,17 atm. Gravedad: 0,9 G. Capital: Milgrom. Población: 5.425.000 humanos.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Thooft. Thooft es un planeta enano con una atmósfera de dióxido de carbono moderado y ricos yacimientos de periclasa. Originalmente fue puesto en las listas de planetas conocidos cuando una nave exploradora humana necesitaba repostar y no fue capaz de llegar a uno de los gigantes de gas del sistema a tiempo. Thooft ha sido colonizado por Hoshichiri Heavy Industries. La periclasa del asteroide se puede encontrar en los productos industriales comunes, como el aislamiento de los cables industriales y las paredes resistentes al fuego de viviendas prefabricadas.

Veltman. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Veltman es el hogar de los koshiroten, tormentas enormes que aparecen como manchas blancas y son visibles desde Bekenstein. Al igual que con la mayoría de otros gigantes gaseosos colonizados, Veltman agrupa una gran variedad de estaciones de servicio de helio-3 para buques mercantes. Cabe destacar entre las estaciones orbitales la instalación de la corporación Dynamis Metaestable para la fabricación de hidrógeno metálico, a pesar de los riesgos involucrados en la manipulación de los poderosos campos de efecto de masa necesarios para hacerlo. los buques de guerra de la Ciudadela, que utilizan la sustancia en sus propulsores, con frecuencia atracan en Veltman. Esto hace que el sistema de Boltzmann uno de los más fuertemente patrullado en el espacio de la Ciudadela.

Feynman. Un gigante de gas de hidrógeno y metano, Feynman es de mucho menos interés para los colonos de Bekenstein que sus lunas. Las 24 están bajo un fuerte desarrollo de tres empresas rivales, Hoshichiri Hight Industies, Soluciones Guanghui, y la Corporación Dynamis. Estas tres empresas continuamente realizan contratos de acorazados para vender exclusivamente sus materias primas a las empresas sobre la base de, o en órbita, de Bekenstein, una situación que ha llevado a una fuerte inversión en Bekenstein de las corporaciones manufactureras que buscan obtener un pedazo del pastel. Feynman se ha mantenido relativamente al margen de las empresas mineras gracias a sus grandes tormentas en la magnetosfera, que crean una barrera natural ante cualquier escaneo profundo, sin embargo, las nuevas generaciones de escáneres amenazan con avivar las viejas polémicas.

Widow

El sistema sólo contiene la estrella viuda que le da nombre al sistema, los gases y polvo estelar propios de la Nebulosa Serpentina, un depósito de Combustible y la Ciudadela.

Ciudadela. La Ciudadela es una estación espacial masiva, construida en alrededor de 50.000 años antes del descubrimiento de los relés de masa, situada en el sistema Widow, en el corazón de la Nebulosa Serpentina. Consiste en el nexo de la comunidad galáctica, actuando como su capital política, cultural, militar y financiera. También es la sede del Consejo de la Ciudadela, que une a multitud de especies. La Ciudadela es aclamada como la más grande creación de los proteanos, aunque no fuesen ellos sus verdaderos constructores, solo la última raza que lso usó antes de que los segadores arrasaran con la anterior generación de civilizaciones. Longitud total (abierta): 44.7 km. Diámetro (abierto): 12.8 km. Peso bruto: 7,11 mil millones de toneladas. Población: 13,2 millones (múltiples razas).

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Styx Theta

Acheron

Farthorl. Un planeta terrestre modesto, Farthorl tiene una atmósfera de dióxido de carbono y cloro. La corteza se compone principalmente de azufre con depósitos de níquel. El terreno es muy irregular, una superposición de cráteres que datan desde la formación del sistema solar. Farthorl está anclado sin capacidad de rotación sobre su eje a la estrella de Acheron. El lado diurno nunca ha sido inspeccionado.

Altahe. Altahe es una forma excepcional de planeta. En pocas palabras, es la mitad de un par de mundos terrestres pequeños y densos (Altahe y Ontahe) que orbitan entre sí tan estrechamente que comparten una sola atmósfera y la msima composición de sus suelos. Ambos mundos comparten una atmósfera de nitrógeno y etano. La superficie está caliente, y compuesta principalmente por polvo de sílice y oscuras rocas basálticas, con extensos depósitos de metales pesados y radiactivos. Efectos de la marea de Ontahe crean un fuerte viento constante.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Grosalgen. Un inexplorado planeta de roca e hielo, Grosalgen tiene una delgada atmósfera de dióxido de carbono y etano. La superficie está compuesta de agua congelada y cloro.

Imaneya. Aunque excepcionalmente grande para un mundo terrestre, Imaneya está compuesto de hielo de agua con un núcleo de varios compuestos carbonados. Tiene una densidad de sólo la mitad de Tierra, y una atmósfera de nitrógeno y monóxido de carbono. La superficie está compuesta de hielo de agua pura.

Erebus.

El nombre de Erebus, un dios que representa la personificación de la oscuridad y la sombra, llegó a ser aplicado a una parte del inframundo subterráneo griego.

Erebus fue examinado por el barco de la Alianza de Sistemas Ibn Battuta. El barco lleva el nombre de Ibn Battuta, un famoso viajero marroquí siglo 14.

Nepmos. Nepmos es un mundo terrestre rico en recursos, algo más grande que Tierra, con una densa atmósfera de dióxido de azufre y argón. La corteza Nepmos es muy fina e inestable, no más de 8 kilómetros de profundidad en cualquier lugar. Los flujos de magma debajo de la superficie son un peligro para transporte terrestre, y los terremotos son frecuentes. Mientras que los metales pesados y radiactivos son abundantes. Esta inestabilidad geológica ha disuadido a las inversiones de empresas mineras. Una complicación adicional es que el Cluster Styx se encuentra peligrosamente cerca de los "Cinco Anillo kiloparsec" alrededor del núcleo galáctico. El anillo contiene una gran cantidad de hidrógeno molecular, lo que alimentó la mayoría de la formación de estrellas de la galaxia. Esta zona es muy peligrosa para viajar de forma segura.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Quaji. Quaji es un planeta de tipo terrestre con una atmósfera de metano y etano. La superficie se compone de sílice con depósitos de uranio y metales pesados. Las nubes de pequeños cristales de hielo de agua son comunes. Los cielos Quaji están llenos de polvo de sílice fina. Desde la superficie, el cielo tiene una pronunciada tonalidad salmón. Las exploraciones superficiales iniciales de nave Surveyor Ibn Battuta de la Alianza mostraron patrones geométricos en los desiertos del hemisferio norte, visibles sólo en la banda ultravioleta.

Wermani. Wermani sólo se ha visitado una vez por una sola sonda, no tripulada. Es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio con grandes formaciones de nubes de vapor de agua en la atmósfera.

Chofen. Chofen es un gigante de gas de hidrógeno y helio inusualmente pequeño, con trazas de azufre e hidrocarburos en la atmósfera. La nave Surveyor Ibn Battuta señaló que había indicios de vida basada en hidrocarburos en la atmósfera (más de 1000 metros por debajo de las cimas de las nubes), donde la presión comprime el hidrógeno a un estado líquido, pero los análisis no fueron concluyentes. Esto ha suscitado diversas teorías desde hace mucho. Por desgracia, sólo una sonda con muy caros generadores de efecto de campo de masa podrían sobrevivir a la aplastante presión el tiempo suficiente para enviar datos útiles, y la sonda se perdió en el intento.

Velo de Perseo

El Velo de Perseo es una nebulosa casi opaca llena de gas y polvo que separa el Espacio Geth de los Sistemas Terminus. Tras la guerra de los quarianos con los geth, estos se aislaron tras el velo, lejos de las miradas de las razas orgánicas. El Velo es casi imposible de escanear o navegar, lo que significa que nadie sabe exactamente qué están haciendo los geth. Explorar cerca del Velo de Perseo es muy peligroso, aunque algunos asumen el riesgo para recabar información o llevar a cabo rescates.

El Velo de Perseo le debe su nombre al Brazo de Perseo de la Vía Láctea.

Amazonas

Agebinium. Agebinium es un mundo terrestre pequeño, con una atmósfera extremadamente delgada de dióxido de carbono y criptón. Aunque el planeta tiene una masa suficiente para mantener una atmósfera mucho más gruesa, mucha de ella ha sido lanzado de distancia. La gigante roja Amazonas es una estrella variable a largo plazo. En el pico, la producción de energía se duplica, azotando Agebinium con intenso calor y la radiación. La corteza se compone principalmente de aluminio con los depósitos de estaño. Gran parte de la superficie está cubierta con polvo fino de silicato, que penetra fácilmente en las grietas más pequeñas a las máquinas excavadoras.

Derneuca. Derneuca es un mundo terrestre enorme, casi el doble del tamaño de la Tierra. Su entorno es similar al de Marte, árido, y una mezcla de montañas escarpadas de basalto y desiertos de arena de polvo de hierro. La atmósfera de Derneuca se compone principalmente de dióxido de carbono y argón, pero la masa del planeta es tan grande que cantidades mensurables de helio, e incluso hidrógeno molecular, permanecen atrapados en la atmósfera. La gravedad del planeta es lo suficientemente profunda que ha recogido casi una docena de pequeños satélites, la mayoría asteroides capturados. Su superficie está marcada por muchos cráteres de gran tamaño, que marca el lugar de descanso final de otros asteroides capturados.

Sonedma. Sonedma es el segundo “super planeta rocoso” de Amazonas. Es considerablemente menos denso que su vecino Derneuca y tiene una atmósfera de dióxido de carbono y etano. Su superficie congelada se compone principalmente de hierro-silicatos entrelazó con depósitos de azufre.

Sybin. Un pequen planeta de hielo y roca, Sybin tiene una atmósfera extremadamente delgada de sulfuro de hidrógeno y etano. Su superficie congelada se compone principalmente de magnesio y silicatos con depósitos de hierro. La corteza contiene importantes depósitos de serpentina verde, un mineral formado por la actividad volcánica. Esto sugiere que Sybin era un mundo geológicamente más activo en el pasado.

Tremar. Tremar es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio con rastros de metano y nitrógeno en su atmósfera superior.

Columbia

Todos los sistemas de este grupo llevan el nombre de los ríos.

Clojiia. Clojiia es un mundo terrestre "invernadero" con una densa atmósfera de nitrógeno y dióxido de azufre. La superficie es muy caliente, y compuesta principalmente de hierro, con yacimientos de oro. El núcleo de Clojiia es muy caliente y activo tectónicamente. Las erupciones volcánicas son comunes, y la desgasificación continua a añadiendo densidad de la atmósfera. El volcán activo más grande tiene una boca de casi 100 kilómetros de diámetro, y sus inundaciones de basalto han cubierto un área equivalente al tamaño de Australia.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Nepheron. Nepheron es un mundo estéril y volcánico con una atmósfera de dióxido de carbono y criptón. Su superficie se compone principalmente de sodio con depósitos de magnesio. Aparte de la muestra de belleza geológica (entre ellos muchos volcanes espectaculares), este mundo estéril, es de poco interés. Las inscripciones relativas a Nepheron en la base de datos astronómica son escasas.

Ontaheter. Ontaheter es un mundo de hielo inusualmente grande, con un núcleo de rocas de silicatos y metales ligeros, y una atmósfera de criptón y xenón. La corteza se compone principalmente de hielo de agua. Las hojas de hielo muestran signos evidentes de fractura a gran escala y de recongelación, centradas en un enorme cráter cerca del polo sur. Un rumor reciente en extranet sugiere que una nave proteana se estrelló a través de la corteza del planeta antes de que el colapso de su imperio, y que aún podría ser recuperada. Este es supuestamente el origen de la masa inusualmente alta del planeta. Un mapeo cuidadoso del campo gravitatorio del planeta por los satélites en órbita han demostrado que el núcleo del planeta es completamente normal.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Gromar. Gromar es un mundo rocoso, terrestre, con una atmósfera de criptón y xenón. La superficie congelada se compone principalmente de cobre con depósitos de calcio. Antes de la Alianza se expandiera por el Cluster, Gromar acogió a la mitad de un telescopio. Conectado con un telescopio similar en el cluster Attican Beta por una cara cadena de boyas de comunicación FTL, funcionaron como una "lente" virtual con una apertura efectiva de miles de años luz entre ellas. Los turianos los utilizaron para mapear el Sistema Terminus con gran precisión.

Yangtze

Renshato. Renshato es un planeta similar a Júpiter, con trazas de azufre en su atmósfera. La gravedad del gigante de gas impide la formación de planetas de cerca.

Binthu. Binthu tiene una atmósfera de dióxido de carbono, con una niebla permanente de cloro tóxico y nubes de dióxido de azufre que ocasionan periódicamente torrentes de lluvia ácida en la superficie. Su corteza se compone principalmente de azufre con depósitos de calcio. Al igual que la mayoría de los mundos en el Cluster, Binthu sólo ha sido analizado en los últimos veinte años por los topógrafos de la Alianza. No se conoce ninguna ecología nativa. Los datos sobre el mundoson sorprendentemente breve y genéricos, y es señalado como un lugar desagradable y poco interesante.

Dregir. Dregir es un mundo pequeño de roca desnuda, con una atmosfera de criptón y xenón. La superficie es helada, y compuesta principalmente de silicatos con depósitos de magnesio, aluminio, y otros metales ligeros. Dregir tiene un campo magnético débil, por lo que es inadecuado para las operaciones de desembarco.

Alrumter. lrumter es un planeta terrestre pequeño, rocoso, con una atmósfera de nitrógeno y criptón. Su superficie glacial se compone principalmente de metales ligeros con depósitos de amoníaco congelado.

Patajiri. Patajiri tiene una delgada atmósfera compuesta por neón y cloro. Su superficie congelada se compone principalmente de sílice con depósitos de cobre. Durante la noche, a causa del frío, el cloro en la atmósfera cae al suelo en forma de escarcha.

Grieta Caleston

Aysur

Agnin. Agnin es un planeta sometido a efecto invernadero cuyas abrasadoras nubes de metano y dióxido de azufre tintan el planeta de color verde claro cuando hay luz visible. El dióxido de azufre de la actividad volcánica se precipita desde la parte superior de la atmósfera hacia la superficie en forma de lluvia ácida, pero hierve antes de alcanzar el suelo. El implacable entorno de Agnin solo permite su exploración con sondas.

Shasu. Shasu es un planeta enano que, según se cree, ha sido expulsado de Agnin durante un gran impacto con otro cuerpo celeste de tamaño planetario. En ese momento, en Agnin había un océano de magma que cubría parte de la superficie, pero la roca líquida saltó al espacio; allí se unió y se solidificó durante millones de años. Existe la teoría de que durante el proceso de enfriamiento, primero Shasu entró en la órbita de Agnin pero los pozos gravitatorios de otros planetas, principalmente Dranen, lo sacaron de dicha órbita. Hoy Shasu es relativamente templado y posee una suave atmósfera de hidrógeno y helio que atrae a los viajeros interesados en repostar. La composición de su corteza es similar a la de Agnin y la presencia de azufre es evidente.

Dranen. Dranen es un gigante gaseoso de hidrógeno y nitrógeno que se encuentra en el extremo opuesto de la "línea de congelación" de su estrella amarilla pálida y que es famoso por sus tormentas espectaculares. Al menos tres "manchas" observables - que en realidad son ciclones y anticiclones - han durado más de 544 años, bastante más que la Gran Mancha Roja de Júpiter. La mayor de todas, Ishna, tiene un diámetro constante tres veces superior al de la Tierra. Dranen tiene 44 lunas. Dos de ellas resultan especialmente interesantes al comité de la Ciudadela de los Mundos Habitables. La primera, Arvuna, es un mundo con vida que ya ha sido colonizado. La segunda, Alahya, está siendo terraformado lentamente en un mundo basado en amoníaco para poblaciones volus.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Alformus. Alformus es un gigante gaseoso de hidrógeno y helio cuyas estaciones de repostaje de helio-3 fueron destruidas durante un ataque de Crecimiento Cero, un grupo terrorista antipoblación que no quería más inmigrantes de Arvuna. Un consorcio de empresas de Arvuna está reconstruyéndolas. AVISO DE LA ALIANZA: Alformus no es considerado vital para la estabilidad del sistema Aysur. Los civiles que trabajan en las plataformas de helio-3 no deben confiar en una intervención del Ejército de la Alianza en caso de secuestro u otros actos de violencia.

Shir. Shir es un lejano planeta rocoso recubierto de hielos cuyos minerales están siendo explotados por las empresas de Arvunan. Contiene vetas de oro, que se usa en los escudos de las naves espaciales y en joyas, y depósitos de cobalto, que se emplea para crear aleaciones resistentes. Los recursos de Shir no muestran signos de estar acabándose. La baja gravedad abarata la exportación.

Tamgauta. Tamgauta es el planeta más alejado del sistema de Aysur y está prácticamente sin explorar. Hace tiempo que su atmósfera de dióxido de carbono se ha congelado formando campos de hielo seco.

Balor

Cernunnos. Cernunnos es un gigante gaseoso de tamaño considerable con una atmósfera de hidrógeno y nitrógeno. Debido a su proximidad con la estrella, se cree que es un planeta de fuera de este sistema solar que se vio atrapado por él. Se encuentra suficientemente cerca de su enana roja como para que pueda desarrollar vida, pero si inmenso tamaño impide que se produzca el fenómeno de acoplamiento de marea habitual a estas distancias. Aunque nada puede sobrevivir en la superficie de un planeta con una gravedad tan aplastante, Caleston, la luna de Cernunnos, es habitable y apreciada por su abundante hidrógeno. Las refinerías de Caleston la convierten en una forma metálica estable que puede usarse como combustible de naves estelares.

Caleston. La hostil luna de Caleston es el mayór satélite del gigante gaseoso Cernunnos. El choque con un asteroide dejó grandes restos de elemento cero en el manto de azufre fundido. Las operaciones mineras de Eldfell-Ashland Energy la han convertido en la mayor fuente para material de núcleos motrices de naves espaciales del Través Aticano. Caleston está asolada por la actividad volcánica, debido a las fuerzas de marea de Cernunnos. A causa de la debilidad del sol, la vida "vegetal" de Caleston no está basada en el carbono ni en la fotosíntesis, sino en el silicio y la termosíntesis, por lo que necesita calor en vez de luz para alimentar sus reacciones químicas. Estos organismos florecen en las chimeneas de los volcanes y durante las erupciones solares, en las que Balor puede doblar o triplicar su luminosidad. Por desgracia, es imposible que seres inteligentes vivan aquí, y el Comité de Mundos Habitables del Consejo de la Ciudadela considera que la biodiversidad de Calesto está "en peligro".

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Bres. Bres es un planeta enano sin atmósfera perteneciente al Cinturón de Fomor. Sin embargo, es rico en litio, útil para los sumideros de calor de las naves estelares o las armas manuales. Aquí se encuentra una gran operación de minería robótica de Caleston.

Elatha. Elatha es un diminuto planeta rocoso que destaca por su gélida temperatura y su densa atmósfera de nitrógeno y kriptón. Está fuera del CInturón de Fomor y no hay motivos para recomendarlo.

Partholon. Partholon es un planeta grande compuesto de hielo en torno a un núcleo rocoso; también tiene trazas de nitrógeno y monóxido de carbono gaseoso. Su gravedad aplastante hace inviable la colonización y la mayoría de las actividades mineras. Sin embargo, la proximidad de su órbita al relé de masa del sistema supone que, al menos durante los próximos años, los viajeros espaciales lo usarán a modo de catapulta gravitatoria para conseguir velocidad en el trayecto hacia o desde Caleston.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Solveig

Solveig está evolucionando antes de tiempo en una estrella gigante roja. El nombre Solveig es de origen nórdico, pero tiene diferentes significados, el más cercano de los cuales es "fuerte sol", de la palabra nórdica para el sol "Sol" y la palabra nórdica para la fuerza "veig". Los planetas en este sistema tienen nombres nórdicos .

Surtur. Surtur es un planeta desértico pequeño pero denso cercano a su estrella. La atmósfera ha ardido y solo quedan algunas trazas de nitrógeno y monóxido de carbono, por lo que es más frío que otros planetas del sistema. La minería robótica ha demostrado ser lucrativa, pues han surgido bastantes depósitos de beridio y paladio.

Sinmara. Sinmara, la luna de Surtur, ha sido utilizada para vigilar la estrella del sistema, Solveig, durante generaciones. No tiene atmósfera que interfiera con el equipo de observación solar, lo cual es muy importante en estas circunstancias, pues se cree que la estrella podría pasar a la fase de gigante roja de forma prematura.Con el objeto de prepararse para el día en que se produzca el aviso crítico, el canal de Extranet de la instalación de investigación de Sinmara dispone de máxima prioridad en las boyas de comunicaciones del sistema. La probabilidad de que la señal se reciba a través de la interferencia magnética del sol es reducida, pero relegarla a un canal inferior era insostenible políticamente.

Thrivaldi. Thrivaldi es un gigante gaseoso de hidrógeno y helio cuyas estaciones de repostaje ofrecen helio-3 a las naves comerciales que visitan el sistema. Tiene 9 lunas conocidas y muchos cuerpos pequeños celestes en sus anillos. AVISO DE VIAJE: recientemente se han producido ataques de piratas en las estaciones de repostaje de Thrivaldi. Las autoridades han identificado a los autores como "fugitivos". No se recomienda viajar a este lugar.

Talava

Talava puede ser el nombre de un antiguo condado de Latgale en la actual Letonia.

Aitarus. Aitarus es un gran planeta rocoso que orbita en torno a una estrella de clase F y es azotado por la radiación, la actividad tectónica y una fuerte gravedad. Su corteza de silicatos tiene poco valor. No se recomienda viajar aqui.

Kaushus. demas de albergar la espectacular Caldera del Infinito, Kaushus es un joven planeta con una actividad tectónica y volcánica extremas. Tiene 9 supervolcanes, cada uno de los cuales puede expulsar al menos el equivalente a 1.000 kilómetros cúbicos de roca pesada, lo que origina la nube que tiene por atmósfera. Es probable que sufra un fenómeno de atenuación global durante los próximos 10 años. Aunque la mayor parte de su superficie no es más peligrosa que muchos otros planetas del anillo interior, su activa tectónica de placas le otorga una mala reputación que no estimula a explotar sus recursos.

Maitrum. Maitrum es una pequeña roca caliente con pocos recursos que las fuerzas armadas turianas utilizan como prisión de máxima seguridad y centro de interrogatorio. Las temperaturas son lo suficientemente elevadas para impedir huidas sin trajes ambientales y a la vez suficientemente bajas como para permitir la construcción de edificios adicionales. En Maitrum hay detenidos unos 500.000

prisioneros, de los cuales solo unos pocos han disfrutado de una evasión temporal. Tiene una pequeña economía basada en los suministros y habitáculos prefabricados para el personal de la prisión, que suele estar destinado aquí durante un par de años antes de ser trasladado a otro puesto menos estresante.

Taitus. Taitus es un desierto de sales de potasio blanquecinas y óxidos de hierro rojizos suficientemente alejado de su estrella como para que la temperatura de la superficie sea tolerable. Aunque su atmósfera de dióxido de carbono y oxígeno es casi inexistente, los criminales de los Sistemas Terminus que lo utilizan como base provisional lo encuentran suficientemente hospitalario. A veces las patrullas turianas sobrevuelan la zona con la intención de evitar intentos de fuga de la prisión de Maitrum. ADVERTENCIA DE VIAJE: se han avistado naves estelares no registradas en las cercanías de Taitus. No se aconseja la visita de civiles.

Yakawa

Sakata. Un gran planeta rocoso con efecto invernadero. En Sakata, el mal tiempo y la magnetosfera tienen reputación de confundir las sondas espacialesm lo que dificulta enormemente su ivestigación. Lo que se ha descubierto es que su densa atmósfera es principalmente de dióxido de carbono y sodio, y su superficie, de cal. Su magnetósfera sugiere un núcleo rico en hierro, pero su pesada gravedad impide cualquier explotación.

Nambu. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Nambu tiene un sistema de anillos muy amplio, pero sólo veinte lunas. Su luna de Sumiko es la luna conocida más pequeña tectónicamente activa en la Vía Láctea, y está cubierta por fracturas brillantes. Los visitantes de Maskawa a menudo se aprovechan de las plataformas de reabastecimiento de combustible de Nambu.

Maskawa. Un planeta de roca denso, Maskawa tiene una gruesa atmósfera de metano y amoníaco. Debido a sus condiciones similares al la planeta volus, Irune, miles de millones de años atrás, cuando se formó la vida, una gran universidad volus, la Academia Diez-Clan, tiene una sede sobre la superficie del planeta. Desafortunadamente, a pesar de las precauciones de su seguridad, los piratas y traficantes de esclavos en todo el Sistema Terminus han aprendido que los estudiantes y profesores secuestrados son una fuente de dinero fácil. Por tanto, una visita o permanencia en la Academia es una marca clara de compromiso en cualquier currículum científico.

Karumto. Un planeta del tamaño de la Tierra envuelto en una bruma impermeable de dióxido de carbono y cenizas, Karumto es un lugar despiadado. Los terremotos, los gases volcánicos y mortajas de polvo han impedido posibles asentamientos. Su corteza sulfurosa aún no ha producido recursos de interés.

Kobayashi. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Kobayashi tiene un sistema de anillos débiles. Este citurón, bastante adecuado para las estaciones de reabastecimiento, y lo adecuado de algunas le las atmósferas de diversas de sus lunas, han han atraído a vorcha, krogan, y toda clase de individuos poco deseables, que subsisten traficando con helio-3 y del reciclado de residuos. Los secuestrados en Maskawa suelen ser llevados a Kobayashi para ser liberados una vez pagados el rescate, o vendidos como esclavos a los traficantes de esclavos fuera del sistema. Las autoridades policiales de Maskawa anuncian categóricamente que su alcance efectivo no llelga a Kobayashi. Un número estadísticamente significativo de señales de socorro se han transmitido desde Kobayashi. Se desaconseja el tráfico civil.

Nebulosa Creciente

Lusarn

Jontan. Jontan es un gigante gaseoso estándar que orbita bastante cerca de la estrella Lusarn a gran velocidad y se calienta a temperaturas de más de 1.000 grados. Análisis de su órbita han puesto de manifiesto un núcleo de elementos pesados con hidrógeno y helio en su atmósfera.

Euntanta. Euntanta es similar a la Tierra. Su distancia orbital es similar, y aunque es un poco más grande la menor densidad hace que su masa, presión atmosférica, y gravedad sea similar. Ahí acaban las similitudes, por que Lusarn emite ocho veces la energía del Sol. Euntanta es una tierra árida, con una atmósfera de dióxido de nitrógeno y carbono. Un puñado de puestos de minería puntean la superficie terriblemente caliente. Las tripulaciones permanecen en refugios subterráneos, realizando las tareas de carga por la noche.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Doriae. Doriae es un mundo caliente, grande, con una atmósfera envenenada de óxido de nitrógeno y ácidos, que cuando se condensan por las noches caen en forma de lluvia ácida. El ambiente es demasiado hostil excepto para cierto tipo de bacterias que han evolucionadi allí.

Tarith. Tarith es muy similar a Tierra, pero con una cantidad relativamente alta de cloro en la atmósfera, que es la razón de la neblina verdosa que se hace evidente cuando se mira en el horizonte. El cloro se ha convertido en un componente vital en Tarinth. Muchas especies de plantas lo usan como un mecanismo de defensa contra los herbívoros nativos, y han desarrolló la capacidad de liberar nubes de cloro tóxico cuando se les molesta. Este gas es más pesado que el oxígeno atmosférico, y tiende a acumularse en lugares bajos. Esto ha colocado a Tarith cerca del fondo de la lista para la colonización planetaria. Hay señales intermitentes originadas en el corazón de un pantano de cloro de gran tamaño. Parecen estar codificada, aunque es probable que sea la señal distorsionada de socorro de una nave civil derribada.

Xetic. Un gigante de gas común de metano y amoníaco, Xetic es el más conocido para el infame Campamento de Kal'thor. Establecido en la luna de hielo de Gesis, Kal'thor fue un campamento de reclutamiento del grupo de mercenarios conocidos como los Soles Azules, dirigido por un conjuto de pantiguos investigadores espaciales batarianos. En 2168 un el escándalo estalló cuando se reveló que la tasa de mortalidad de los reclutas enviados al campo era excesivamente alta. La investigación realizada por las autoridades Asari sobre la base de Illium descubrieron tumbas colectivas en todo el centro que contiene los restos de varios cientos de reclutas de hace más de dos décadas. El campamento fue cerrado inmediatamente y los restos enviados de vuelta a sus mundos de origen. Una investigación interna realizada por los Soles Azules determinó que el comando batariano había utilizado duros métodos de entrenamiento, pero los que estaban en consonancia con su propia formación como especie. Los batarians fueron exonerados, aunque Kal'thor fue cerrado, y fueron reasignados a otras unidades. Como la Nebulosa Creciente está más allá de la ley del Consejo, no es posible imponer cargos civiles en contra de los Soles Azules.

Ondeste

Odeste es una enana roja.

Zesmeni. Tenue frío, y envuelto por una atmósfera de metano-amoníaco, Zesmeni sin embargo, ha atraído el desarrollo por parte de la industria militar minea Asari. Hay filones significativos de metales valiosos, incluyendo titanio y litio. El titanio es el material principal utilizado los aceleradores de masa, y el litio se utiliza en los radiadores de calor que se utilizan a bordo de los buques de guerra.

Acaeria. Acaeria es un planeta casi del mismo tamaño que la Tierra, aunque solo contiene el 28% de su masa. Tiene una atmósfera con rastros de nitrógeno molecular y neón, dado que el predominante dióxido de carbono fue congelado hace mucho tiempo, y cayó a la superficie en forma de hielo. Mientras que el núcleo del planeta está compuesto por metales pesados, la mayor parte del volumen de Acaeria es hielo. Varias formas únicas de moléculas de carbono de cadena larga se recuperaron de la superficie, dado que fueron empujadas hacia allí por los procesos cryovolcánicos.

Maisuth. El más lejano de la enana roja Ondeste, el enano de hielo Maisuth no ha despertado ningún interés más allá de un somero sobrevuelo de una sonda automática en 1874. No hay recursos significativos conocidos.

Tasale

Beregale. Aunque no es exactamente un "mundo invernadero" igual que Venus, Bengale no es precisamente más ospitalario. Además de ser el más cercano a la estrella de Tasale, su núcleo contiene muchos materiales radiactivos y otros elementos pesados que aumentan el calor del planeta y su actividad volcánica. La corteza Beregale es demasiado rígida para que una tectónica de placas pueda darse, y el planeta pasará por ciclos en los que la presión acumulada se livera en una masiva erupción volcánica. Estas eyecciones abarcan miles de kilómetros, y arrojan suficiente material fundido para repavimentar continentes enteros. La actual tasa de desgasificación de los puntos calientes volcánicos sugiere que esto se producirá de neuvo en los próximos 10 milenios.

Illium. Illium es un mundo jardín clásico desarrollado para funcionar como planeta de intercambio entre los Sistemas de Terminus y el espacio asari. Illium está reconocido como una república independiente, sin ser oficialmente un mundo asari sino que está colonizado y es operado por los intereses de corporaciones asari. Esto le da la misma latitud jurídica que tiene la colonia humana de Noveria. Illium es una de las colonias asari más recientes, que se establecieron durante la ola de expansión 7. La primera niña nacida en este mundo está alcanzando ahora la edad adulta. El mundo tiene un clima muy cálido, por lo que el asentamiento sólo es posible en las latitudes polares más altas. En los lugares más ecuatoriales, la población se encuentra en los rascacielos Arcology para escapar del calor de la superficie. Illium es un planeta comercial, donde se mezclan muchas culturas y religiones debido a la proximidad con los Sistemas de Terminus. Los nuevos visitantes son advertidos para que eviten firmar cualquier cosa, debido a que las laxas regulaciones legales, necesarias para poner competir económicamente con Terminus. Debido a eso, tanto las drogas, como nuevos prototipos de tecnología o tipos de armas prohibidos en al Espacio de la Ciudadela, pueden ser adquiridos en sus mercados. De hecho, es el único mundo asari donde está legalizada la esclavitud, y fluye la compra-venta de esclavos en todo el planeta. Se firman contratos comerciales en cualquier rincón de Illium, donde todo el grabado y vigilado por las corporaciones y las mafias. Muy pocos quarianos visitan Illium, ya que la Flota Nómada tiene prohibido el paso por el sistema.

Ponolus. Un típico planeta invernadero similar a Venus. Ponolus es casi inerte, sin volcanes activos o tectónica de placas. El evento más dramático en los últimos millones de años fue el hundimiento de la plataforma de investigación Asari Alviusic en 2092, que cayó después de haber sido perforada por un meteorito. La mayor parte de la tripulación llegaron con éxito a las cápsulas de escape, pero seis se perdieron. Los restos triturados de la plataforma se encuentra ahora en la llanura Kriusite en el hemisferio sur.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Thail. Thail es el típico gigante de gas de hidrógeno y helio. Su complejo sistema de anillos es inestable, y data de sólo unos pocos millones de años. Se cree que los restos destrozados de un cometa.

Naxell. Existe poca información sobre este sitio, pero probablemente sea una estación espacial orbitando el planeta Naxell. Por su parte, Naxell es un planeta del tipo gigante heledo de amoniaco-metano. Varias compañias de energìa pequeñas, que fueron relegadas del gran mercado del sitema Faia, intentan desarrollar instalaciones de mineria de helio-3 para abastecer Ilium.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Zelene

Nepyma. Anclado por marea a la estrella de Zelene, Nepyma tiene el esperado "polo caliente" y "polo frío". A lo largo del terminador es una delgada banda de terreno de casi habitable. Desafortunadamente, la biosfera local]] se basa en una atmósfera de oxígeno clorada. No es sofisticado, pero ha demostrado ser muy peligroso. El Asari Verallas topógrafo desembarcaron en Nepyma en 1684 para estudiar la ecología local. Sin el conocimiento de la tripulación, un puñado de nativos de fijación de cloro pasa a través de los microbios de detección de riesgo biológico y entró en el barco. Los Verallas regresó al puerto de los números Parnalo en Illium, donde los microbios Nepyman escapó en un ambiente templado con el cloro utilizado abundante. Los microbios devoraron los cloruros en la tierra, como subproductos metabólicos tóxicos que producen los bifenilos policlorados (PCB). En el momento en que la infestación se contuvo un área de casi 30 kilómetros cuadrados habían sido efectivamente se convirtió en un vertedero de residuos tóxicos. Nos Parnalo tuvo que ser abandonado, lo que acelera el desarrollo de los números Astra.

Helyme. Helyme es un mundo post-jardín que una vez disfrutaron de una Tierra, como el oxígeno-nitrógeno atmósfera. Todavía está bendecido con agua abundante, pero en general un clima frío (y la cortesía extrema cambios estacionales de una inclinación del eje de 38 grados). Helyme se piensa que es el hogar de los arthenn, una especie navegan por el espacio que desaparecieron hace aproximadamente 300.000 años. Precisamente lo que sucedió con Helyme es aún objeto de debate. Al parecer, una extinción a nivel mundial se produjo, arrasando con toda la vida animal nativo de forma más compleja que el zooplancton. Formas de las plantas no se vieron afectados, pero la falta de oxígeno para respirar la vida causado la oxigenación de la atmósfera. La vida vegetal se redujo después de las tormentas de iluminación encendidos los incendios forestales a nivel mundial. La teoría principal para la devastación Helyme es un arma fuera de control biológico. Por esta razón, el aterrizaje es estrictamente prohibido. Las corporaciones de Illium han emplazado una red de satélites de cuarentena para disuadir a los saqueadores ser desde el aterrizaje en las ciudades se desmoronan.

Epho. Epho es un mundo rocoso con una atmósfera de oxígeno y dióxido de carbono. Hay grandes cráteres dispersos por toda su superficie, obviamente de hipervelocidad impactadores cinéticos. Que se extiende entre estos lugares se encuentran los restos destrozados de levitación magnética líneas de ferrocarril, lo cual sugiere que los cráteres representan los lugares antiguos de asentamientos mineros arthenni u otros asentamientos. La región ecuatorial contiene una extensa red de cañones formados por abundante agua líquida en el planeta. Asesoramiento al Viajero: Epho atmósfera es de aproximadamente 41 por ciento de dióxido de carbono a nivel del mar. Se trata de cuatro a seis veces el nivel necesario para hacer la mayoría de las especies inconsciente dentro de unos minutos de respirar la misma. Máscaras de respiración se deben usar en todo momento cuando en la superficie de Epho. Gaelon. Gaelon está rodeado por un sistema de anillo extensa. Los anillos interiores se componen de materiales pulverizados de carbono de nano-manufacturados que se consideran los restos de un arthenni helio-3 infraestructura minera. Las pocas piezas de mayor desechos que se encuentran indicar una tecnología de materiales por lo menos igual al estado actual galáctico de la técnica. Los anillos exteriores consisten en hielo, polvo de silicato, y el bit impar de roca. El análisis de los restos a menudo muestra daños de choque y la evidencia de un rápido calentamiento. Algunos teóricos para-históricos insisten en que los anillos exteriores representan los restos de una luna o lunas destruidas por masa de aceleración bombardeo. Este ha sido rechazada por todos los xenoarchaeologist buena reputación, mientras que teóricamente es posible destruir una pequeña luna completamente con Acorazado bombardeo, ninguna de las especies ve una razón de peso para hacerlo.

Nebulosa Águila

El 'Nebulosa del Águila' es también conocida como Messier 16 o NGC 6611. La Nebulosa del Águila fue uno de las ocho nebulosas descubiertas en 1745-46 por el astrónomo suizo Jean-Philippe de Cheseaux.

Amón

Amón puede ser por el nombre del dios de la creación en el antiguo panteón egipcio.

Sekhmet. Un gigante de gas de hidrógeno y helio. Se cree que han entrado en el sistema Amón en los últimos millones de años. Sekhmet fue el sitio de una importante batalla en la rebeliones Anhur. Cuando la compañía de mercenarios Eclipse trató de captar las estaciones de servicio para facilitar suministros a los rebeldes, les tendieron una emboscada en los anillos de Sekhmet. Eclipse sufrió fuertes pérdidas iniciales, pero destruyeron los dos buques esclavistas. Esta fue considerada el "punto álgido" de la rebelión: en ningún momento después de la batalla de Sekhmet los rebeldes perdieron una batalla. Sekhmet hoy en día es el hogar de estaciones de servicio y un pequeño monumento a los caídos en órbita en el punto L5 del planeta.

Sobek. Sobek es un gigante de gas hidrógeno y nitrógeno. Se cree que es una captura extrasolar. Sus lunas de baja gravedad fueron lugares para muchos de los campos de trabajo batarianos durante las rebeliones Anhur, que generaban materias primas para la guerra. Cuando los esclavos fueron finalmente liberados por los mercenarios de Eclipse, fueron encontrados en pésimas condiciones, incluyendo los campos de enteros que no tenían campos de efecto de masa para mantener el peso a niveles habitables. La pérdida de masa ósea generalizada entre los esclavos era parte de la degradación final de sus amos. La difícil situación de los esclavos pronto atrajo la atención de los medios de comunicación galácticos, y varias organizaciones benéficas se levantaron para pagar su terapia física y encontrarles un empleo remunerado. Los Mercenarios de Eclipse, normalmente vilipendiados por sus tácticas despiadadas y por emplear criminales, se encontraron de repente pintados como héroes. La compañía de mercenarios todavía conserva una oficina en la luna de Sobek, Heqet, por nostalgia y como una estrategia de negocio.

Anhur. Un mundo de jardín con poblaciones grandes de los humanos y batarianos, Anhur fue el hogar de una de las más feas violaciónes de los derechos sapientes de la historia humana moderna. Un consorcio de empresas y políticos corruptos, por temor a la competencia económica batariana, debido a su costumbre de usar esclavos, aprobó una resolución que suprimió la salario mínimo. Efectivamente, restituyeron la esclavitud en un mundo dominado por humanos. Quienes se opusieron a la moción se convirtieron rápidamente en activistas y violentos. Una guerra civil estalló. Por un lado estaban aquellos que querían acabar con la esclavitud en todo el sistema y en el otro, impulsados sobre todo por una facción batariana llamada Na'hesit, trataron de mantener a los esclavos que tenían. Las rebeliones Anhur duró desde 2176 hasta 2178. El Na'hesit tenía una ventaja significativa en los buques, el trabajo, y las armas, lo que obligó a las milicias Anhur contratar a empresas de mercenarios para equilibrar la balanza. Al final, los abolicionistas se impusieron, aunque a costa de perder gran parte de su infraestructura. Aunque Anhur hoy todavía tiene una riqueza natural importante, está económicamente hundido, sumergido en tareas de reconstrucción.

Neith. Frío y seco, Neith tiene una delgada atmósfera de nitrógeno y extensos llanos de sal en su ecuador, que se derriten durante el verano. La sal revelada se recoge y se venden a los planetas pobres en sodio para fines agrícolas. Durante la rebeliones Anhur, Neith era un escenario para los barcos de Eclipse y fue el sitio de su primera derrota cuando el enemigo Na'hesit sorprendió y derrotó a una fuerza superior. Algunos restos de la batalla todavía se pueden encontrar en el planeta hoy en día.

Bast. Un pequeño gaseoso gigante de hidrógeno y nitrógeno, Bast y sus lunas sirvió como posición de repliegue a la compañía de mercenarios Eclipse después de su derrota en Neith. Una vez que se habían reunido sus fuerzas, se filtró una posición falsa al consorcio Na'hesit para atraerlos a una trampa, que degeneró en una batalla campal. Ambas partes se adjudicaron la victoria. Na'hesit perdido más buques, pero ellos podían permitirse ese desgaste de una manera que Eclipse no podía.

Imir

Imir es un sistema de puerta de enlace, y se clasifica como una estrella de clase G.

Osalri. Osalri es un planeta cercano a la estrella de clase G Imir. Demasiado caliente para la explotación lucrativa, solo cuenta con satélites solares, destruidos por los piratas hace mucho.

Korlus. El negocio más grande Korlus es el reciclaje de naves espaciales fuera de servicio o de componentes desechados. Aunque la invención del omni-gel ha hecho que este proceso mucho más limpio, sigue siendo un negocio sucio, que ha convertido el cielo de Korlus en una densa cortina de humo, y llena sus puertos con megatoneladas de chatarra. Un sector de la hostelería y la sombra de una ronda del tesoro subclase a cabo el espectáculo de la decadencia urbana. Llamada por un miembro del consejo como “cubo de basura”, a comienzos de siglo, el Patronato de Turismo Korlus ha estado tratando reflotar la actividad en el planeta. No ha funcionado, a pesar de que han tratado de llamarlo "el centro de reciclaje de la galaxia", los escándalos de corrupción y una asombrosa tasa de homicidios se han asegurado que la imagen Korlus quede permanentemente manchada. Se recomienda a los civiles contratar personal de seguridad cuando viajen al planeta.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Quodis. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Quodis es utilizado por las naves espaciales para reponer helio-3 desde sus muchas plataformas orbitales. Los ataques de piratas son frecuentes, por lo que no se recomienda viajar sin escolta de seguridad.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Gregas. Fría y distante, Gregas es en la actualidad un 65 por ciento de roca y el 35 por ciento de metano congelado y nitrógeno helado. En verano, estos porcentajes cambian, se calienta el hielo y se evapora creando una delgada atmósfera. Su pesada corteza de calcio ha sido explorada por un número indefinido de topógrafos de Korlus, los cuales regresaron con las manos vacías.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Malgus

Malgus es una estrella de color naranja.

Uzin. Llamado así por uno de los muchos dioses de la venganza krogan, Uzin es un gigante de gas lo suficientemente cercano de su sol de color naranja para que ninguna de sus lunas se consideran habitable. Su composición es en gran parte de hidrógeno y metano con trazas de xenón que los krogan recoger para su uso en unidades de iones. Uzin está dentro de la "línea de hielo", donde los gigantes de gas por lo general no se forman, lo que lleva a los astrónomos creen que su órbita original estaba más lejos de la estrella. Si es así, esto indicaría una órbita seriamente inestable, y el planeta podría estrellarse contra su estrella dentro de unos pocos millones de años.

Wrill. Un planeta que sólo un vorcha podría amar, Wrill se caracteriza por su clima: el calor que castiga y una fina atmósfera tóxica de metano-etano. Su superficie está salpicada de krogan y de vorchas, que se ganan la vida pobremente estrallendo estaño y cobre del planeta, y matando a todo aquel que reduce sus ganancias. Los Krogan puedrn sobrevivir al calor con el uso de una máscara de respiración, todas las demás especies requieren trajes para evitar el agotamiento por calor y las quemaduras. El agua líquida se puede encontrar en grandes lagos en la superficie. Esto puede ser usado para la termorregulación, pero no es potable sin tratamiento. El tráfico civil no es recomendable, ya que continuamete se producen altercados entre diferentes facciones.

Flett. Inhabitable por la mayoría de las especies, Flett es el hogar de la Banda Sangrienta vorcha formación y un área de reproducción. La espesa atmósfera es casi todo nitrógeno y carece de oxígeno, lo cual no representa ningún peligro para los vorcha. Todos los puertos espaciales de Flett son subsidiarias en propiedad absoluta de la empresa mercenaria Banda Sangrienta, una corporación sometida a numerosas investigaciones criminales por delitos capitales. El tráfico civil de Flett está totalmente desaconsejado.

Relic

Agua Turbia. A pesar del nombre, agua turbia aún no ha mostrado ningún signo de que tiene el agua en absoluto. Su nombre es una traducción literal del original hanar, que consideran el agua turbia una señal de peligro. El Agua Turbia tiene una brumosa atmósfera aplastante de dióxido de carbono y metano que eleva el calor de la superficie a niveles de ebullición. Se sigue sin explotar, su gravedad y la temperatura es demasiado alta para molestarse.

Corriente irregular. Fue nombrado así por su orbita en retroceso, lo que indica que puede haber sido un planeta extrasolar que fue capturado por la gravedad de Relic. Grande para un planeta rocoso, sólo tiene trazas de hidrógeno en su atmósfera extremadamente delgada. Robots mineros hanar han recuperado algo de uranio y torio de sus profundidades.

Primera Tierra. Un gigante de gas de hidrógeno y helio. Se cree que es una captura extrasolar. Primera Tierra es el hogar de muchas estaciones espacial de apoyo a plataformas de reabastecimiento de combustible. Una próspera comunidad de drell y hanar tienen sus hogares en su órbita, aunque sus días y noches de 50 horas han ocasionado algunos casos de demencia.

Isla del Viento. Una gran hidrógeno y nitrógeno gaseoso gigante, Isla del viento es el nombre de las brisas de tierra de olor dulce que se desprenden de los archipiélagos de las Kahje por la noche. Tan tumultuoso como cualquier gigante Júpiter otros, Viento Isla cuenta con los ciclones que se extienden decenas de miles de kilómetros.

Marea Escabrosa. Un planeta enano con un manto de monóxido de carbono y dióxido de carbono que hace que sea cálido, Marea Rough fue nombrado así cuando las venas grandes de platino y el paladio fueron golpeados y los mineros de todo el grupo se produjo en para hacer valer sus reclamaciones. Hanar la policía y su [[]] encargados de hacer cumplir Drell se enfrentaron con la krogan y vorcha en una serie horrible de los disturbios raciales en el 2170s tarde, y el planeta se ha mantenido sólo a regañadientes una paz inestable ya a continuación.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Trueno de Playa. Thunder Beach vive y muere en el precio de titanio - El metal es la única razón para venir a esta roca congelada. Una novela best-seller, "las cosas difíciles", ha popularizado la historia de los mineros en el planeta. De ello se desprende de la hanar y Drell robo-que compiten con los mineros krogan y vorcha, que simplemente se ponen en trajes ambientales y lase de titanio de la más o menos a mano. Como regla promocional de la novela dice que "los accidentes son frecuentes, la rivalidad es feroz, y la venganza fue muy rápido."

Estrabón

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Antigar. Trazado por una expedición minera salariana que salió de la pista debido a un error informático, Antigar es un gigante de gas de hidrógeno y helio con 11 lunas conocidas y los anillos de polvo.

Estación Jarrahe. Es una estación espacial que orbita el planeta Antigar. Acerca de la estación Jarrahe, tan solo se conoce el nombre, que es de origen salariano y que se utiliza para el desarrollo de Mecas e Inteligencias Virtuales. La estación parece estar abandonada, lo que indica algún tipo de incidente a bordo.

Borde Lejano

Los Confines Lejanos, se consideran el comienzo del espacio geth. Aunque también hay presencia de la flota nómada de los quarianos.

Contiene un sistema con planetas ricos en elemento cero.

Dholen

Dholen está madurando en una gigante roja. El sistema experimenta erupciones magnéticas y mayor radiación solar.

Gotha. Gotha es un planeta enano con una presión atmosférica tan grande que eleva la temperatura de la superficie a niveles abrasadores. Dióxido de carbono y etano son abundantes en la brumosa atmósfera de Gotha. La comunidad minera especula que todos los metales preciosos del planeta fueron minados por los quarianos antes de que dejaran el sistema, alrededor de tres siglos atrás. Hay abundantes rumores acerca de que cualquiera que pueda enfrentarse a los geth en el sistema podría encontrar diamantes naturales en Gotha, pero solo solo es una leyenda espacial. Gotha se encuentra en el espacio geth. El tráfico de civiles está prohibido.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Charoum. Es un conjunto de miles de plataformas orbitales ubicadas en el sistema Dholen. Anteriormente fue un puesto de reabastecimiento de combustible de los Quarianos, ahora se ha expandido bajo el dominio Geth. Una vasta flota Geth transita entre este lugar y Haestrom, de manera que se tiene muy poca información excepto la conseguida por los más sigilosamente avanzados drones espías. Se estima que la flota posee entre 5000 y 10000 naves, sin conocer el nivel de armamento que poseen. La mayoría de servicios de inteligencia estiman que aproximarse a este sitio es equivalente al suicidio, por lo cual todo el tráfico civil está estrictamente prohibido.

Haestrom. Anteriormente un colonia quariana, Haestrom fue establecida para observar los fenómenos en Dholen, la estrella del sistema principal. Dholen parecía ser inestable, con una alta posibilidad de erupción prematura en una gigante roja. Haestrom se perdió en la guerra geth en 1896 la CE. Poco después, todas las comunicaciones del planeta y de la estación espacial cesaron. Los geth no han mostrado signos de tratar Dholen como una amenaza en los últimos tres siglos, salvo el establecimiento de estaciones espaciales cerca de él. Las erupciones magnéticas de Dholen y su abrumadora radiación solar cesan la mayoría de las comunicaciones, y no está claro cómo los geth lo han compensado. Hoy en día las exploraciones de las sondas de espionaje indican la construcción de una amplia estructura orbital alrededor de Haestrom, miles de viviendas de plataformas geth y un número desconocido de Gat software "mentes". No se sabe cómo geth hay en la superficie del planeta: las sondas de espionaje frente a la interferencia de Dholen, lo que hace difícil el análisis remoto. Estimaciones de recursos basado en la minería geth, los procedimientos de refinación, y fabricación, sugieren que el planeta tiene por lo menos 20 años más de uso antes de que se agote. Los expertos especulan que la inteligencia geth ha aprovechado de la totalidad de sus recursos, ya que desea mantener en reserva algo para las reparaciones. Asesoramiento al Viajero: Haestrom es un bastión geth. Aviones militares de espionaje con tecnología de vanguardia de sigilo son los únicos vehículos que han regresado sanos y salvos desde el espacio Geth. Todo el tráfico de civiles está prohibido.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Ma-at

Ammut. Ammut es un enorme gigante gaseoso de hidrógeno y helio con una masa de aproximadamente nueve veces mayor que la de Júpiter y cerca de 2.900 veces mayor que la Tierra. A pesar de la presión masiva de su núcleo, no ha logrado encender en una reacción de fusión, calificándola como una estrella fallida. Se cree que han capturado a muchos cuerpos del tamaño de planetas del sistema solar como lunas o haciendo que colisionen con su superficie, lo que le da su nombre, que significa "devorador". Los geth han colonizado muchas de sus lunas. El tráfico civil está prohibido.

Hades Nexus

El nombre de Nexo de Hades proviene muy probablemente de Hades, el dios griego del inframundo y de la riqueza.

Contiene planetas en los sistemas Hekate, Pamyat y Sheol ricos en elemento cero.

Hekate

Se han localziado tropas Geth en el sistema. Todo el tráfico de civiles está prohibido.

Ker. Un planeta desolado seco, Ker es templado, pero mantiene la vida microscópica. Su terreno, como la temperatura y la gravedad, lo hacen un lugar atractivo para construir refugios habitacionales, lo que atrae a batariano esclavos y criminales que no pueden pagar casas de seguridad más lujosos en otros planetas. Su atmósfera de nitrógeno y helio atmósferalo hace habitable con una cantidad mínima de equipos, una máscara de respiración y ropa de abrigo suelen ser suficientes. La minería y otras actividades legítimas son pocos y distantes entre sí. La corteza del planeta está libre de metales preciosos, en lugar exsiten kilometros y kilómetros de calcita dolomítica de piedra caliza y yeso.

Triodia. Un gigante de gas de tamaño modesto, con un núcleo de hielo, Triodia tiene una atmósfera de hidrógeno y metano que le da un color azulado. Tiene 14 lunas nombradas.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Asteria. Un planeta habitable conocido por sus desiertos áridos sulfurosos, Asteria es colonizado cerca de los polos para evitar las incómodas temperaturas que pueden alcanzar los 65 grados centígrados en las latitudes más meridionales. Mientras que los mares contienen la vida animal primitiva, poco se puede vivir en la tierra, dejando el suelo a las plantas resistentes que pueden sobrevivir en el calor extremo. Asteria es pobre en recursos minerales. Las concentraciones de dióxido de carbono puede llegar a 2.500 partes por millón en la atmósfera de Asteria. Los ciudadanos deben llevar el oxígeno suplementario para los niños y los ancianos. Consultar con los gobiernos locales para disccuss animales de compañía los sistemas de detección y otras medidas preparatorias.

Bothros. Un planeta de roca y hielo, Bothros es el hogar de una curiosidad científica. La evidencia de una civilización como capacidad espacial de primates fue encontrado congelada en el hielo ecuatorial, desde fragmentos de metal fundido a los restos conservados de las criaturas todavía vestidos con trajes de actividad extravehicular. La exploración adicional reveló que sus centros habitacionales fueron vaporizados por bombardeos orbitales. Sólo aquellos que huyeron o que pasó a estar lejos de los hábitats se han conservado en el hielo, donde murieron de asfixia. Esta especie desconocida no viene de Asteria, pero los equipos científicos están buscando evidencia de que fueran allí. Es difícil creer que iban a colonizar una roca helada, como Bothros, e ignorar un mundo exuberante. Su mundo de origen es también un misterio.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Hoplos

Talaria. Una roca sin atmósfera. Talaria orbita la estrella Hoplos a un ritmo vertiginoso: cada 36 días. A pesar de contar con un anclaje mareal, incluso su lado de sombra es demasiado árido para sustentar la vida. Con tantos recursos en su planeta hermano Tridente, Talaria ha sido ignorada por la comunidad topografía galáctica.

Kopis. Un planeta pequeño de piedra, su luna Makhaira, y sua delgada atmósfera le impide estar mucho más caliente de lo que es. La corteza es rica en óxido de sodio, dando al planeta un tinte blanquecino.

Makhaira. La luna más grande de Kopis. Es un lugar desolado, con una atmósfera extremadamente delgada. Su corteza es en gran parte de sílice, y no hay signos de agua. Al igual que su planeta padre, cuando es ocluido por Kopis, las temperaturas pueden ser tolerables. Su baja gravedad puede ser contrarrestada por un campo de efecto de masa en vehículos para que la exploración sea cómoda.

Tridente. Un mundo dominado por humanos con más del 95% de su superficie cubierta por agua salada. Trident es el hogar de una deslumbrante variedad de vida. Los océanos están llenos de criaturas que van desde pequeños bivalvos a los vertebrados de tamaño

sin igual, incluso superiores a las ballenas e ictiosaurios terrestres. Archipiélagos pequeños crean la poca tierra que hay, y su valor inmobiliario se disputan constantemente. Operaciones submarinas de extracción se han recuperado una serie de valiosos minerales del fondo del océano, incluyendo iridio, uranio, y el polvo de elemento cero. Un mundo en gran medida fuera de la ley, Tridente es el hogar de una galería de criminales, traficantes de esclavos y mercenarios, cuyos servicos son continuamente solicitados por las empresas con menor ética. Debido a condiciones climáticas extremas, todo el tráfico aéreo sobre la superficie del planeta está actualmente suprimido. Control de Trident puerto espacial predice que esta condición se mantendrá hasta el final de la temporada de huracanes.

Aegis. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Aegis fue el escenario de un acontecimiento cósmico sin igual hace 1,8 millones de años. Un cuerpo extrasolar alrededor de 200 kilómetros cuadrados se vio envuelto en la gravedad de Aegis y chocó contra el planeta, generando suficiente polvo y material orbital para crear un anillo. Una leyenda urbana ha crecido a lo largo de este evento. La historia dice que si el cuerpo extrasolar (generalmente llamado un cometa) no se hubiese visto afectado por la gravedad de Aegis, este habría coincidido con la órbita de Tridente y extingido la vida en ese planeta. La opinión científica predominante sostiene que esto es una exageración.

Pamyat

Komarov. En primer lugar trazado por las Asari, pero colonizada por los humanos. Tiene un ambiente muy común, pero esto no ha impedido que la exploración por robo-mineros, que se han recuperado iridio de la corteza del planeta.

Dobrovolski. Otro planeta casi del tamaño de la Tierra. Es rocoso, sin atmósfera. Es el hogar de Obras minerales Altai, una empresa de extracción local que destaca por su éxito en elemento cero de refinación. El planeta mismo provee de aluminio para los fabricantes locales, que están produciendo hábitats a una velocidad sorprendente para un sistema que no es un planetas jardín. Con el suministro de minerales asegurado gracias a las explotaciones del sistema Seol, Dobrovolski se presenta como la prueba de un cliché de los mineros: "donde hay eezo hay economía"

Patsayev. Un planeta de roca envuelto en océanos congelados, Patsayev se caracteriza por el mayor mensaje escrito jamás creado por un ser humano. Andrei Kobzar, un prospector minero descontento cuyas fortunas se perdió en la prospección de eezo, utilizó el cañón de aceleración de masa de la nave de un grupo local de mercenarios para tallar un mensaje en el hielo de 208 kilometros diciendo: "Здесь ничего нет" (transliteración: Zdes 'nichego nyet, Inglés: "No hay nada aquí"), fácilmente visible desde el espacio. Irónicamente, el propio mensaje, la intención de disuadir a los futuros colonos, ahora atrae a multitudes pequeñas turistas.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Volkov. Un planeta enano, Volkov tiene una gruesa atmósfera de nitrógeno y criptón. El hogar de una comunidad próspera minería de iridio, Volkov tiene una reputación que se resume como "rico pero peligroso". Piratas a menudo se esconden detrás de sus dos lunas, los Volkov Zenevieva ylos Alena, y capturan los argueros que salen de la atmósfera. Para empeorar las cosas, Volkov se encuentra en el Cinturón de Chazov, un campo de asteroides y otros cuerpos pequeños que conduce a frecuentes impactos de meteoritos en el planeta.

Sheol

Gei Hinnom. En este planeta, que rota sincrónicamente una estrella enana roja, se encontraron numerosos restos proteanos de un gran valor arqueológico. Mientras que algunos sitios se han guardado para la posteridad, la corporación minera Eldfell-Ashland (EAM) presionó con éxito para explorar el resto del planeta para extraer elemento cero. Pero pronto se vio envuelta en un escándalo. Equipos de minería fueron las tumbas en busca de eezo y otros tesoros, y muchos se enriquecieron del llamado "negocio del cementerio". Mientras EAM puso oficialmente fin a los saqueos, los equipos de minería se quedaron en el planeta extrallendo elemento cero. Actualmente, han estallado diversos conflictos armados entre los mineros y los científicos que reclaman el dominio sobre las ruinas de proteanas. A los visitantes se les recomienda emplear cuerpos de seguridad si deciden explorar regiones desconocidas del planeta.

Frontera Ismar

Aquila

Lepini. Un gigante de gas de hidrógeno y metano, Lepini y sus lunas han sido someramente explorada por las sondas espaciales y se encontró que tienen muy pocos recursos. La galaxia en su conjunto considera que es irrelevante.

Vecchio. Vecchio es un mundo terrestre de tamaño moderado con una capa delgada y caliente de dióxido de carbono y nitrógeno. Los estudios iniciales encontraron trazas de iridio, pero poco más de interés en el desierto de silicatos que cubren gran parte de la superficie del planeta. En una visita reciente, la Alianza descubrió un grupo de tumbas parcialmente escondidas en las montañas ecuatoriales. Los esqueletos antiguos eran evidentemente humanoides, pero de forma incompleta y mal conservados, lo que ha hecho difícil identificarlos. Los fragmentos de primitivos ajuares de cerámica se encontraron en las inmediaciones. Esto plantea preguntas acerca de por que el mundo jardín más cercano, Volturno, siendo un planeta mucho más hospitalario, no tiene vida inteligente. Universidades Humanos está planeando más investigaciones arqueológicas.

Volturno. Una llamada "super-Tierra", Volturno es el hogar de la vida orgánica, pero es, sin embargo, inhabitable en un futuro cercano. En la actualidad se encuentra sufriendo una edad de hielo. La mayor parte del planeta, desde la latitud de 30 grados al norte o al sur, es un páramo helado, y la vida se limita a algas y líquenes que residen cerca del ecuador. La fuerte gravedad impide que cualquiera de las especies sapientes, excepto los ELCOR, prosperaren en el planeta, y los ELCOR no pueden respirar la atmósfera del planeta, que contiene cantidades letales de dióxido de carbono, además de oxígeno. Grupos pequeños de ocupantes vorcha están tratando de tomar el planeta para sí mismos de manera ilegal, pero la mayoría de ellos viven una existencia miserable, y la alta gravedad ocasiona numerosas muertes por caídas y complicaciones médicas. Sólo la terraformación a escala masiva volvería habitable Volturno, pero los ELCOR carecen del capital e influencia política suficiente en el Consejo de la Ciudadela para tal esfuerzo.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Metaponto. Un gigante gaseoso de hidrógeno y hélio, Metaponto ha desarrollado una estación de combustible de helio-3 financiado por los ELCOR. Aspiran a llamar la atención lo suficiente sobre el sistema para atraer a los inversionistas y desarrollar con el tiempo la terrafrmación de Volturno y convertirlo un mundo habitable. Hasta el momento, han tenido poco éxito.

Pollino. Un relativamente pequeño gigante de gas de hidrógeno y helio, Pollino no se ha desarrollado, mientras que su planeta hermano Metaponto se lleva toda la atención. Esto no fue siempre así. En el 2180, las noticias sembraron toda la extranet afirmando que las lunas de Pollino eran ricas en el elemento cero. Esto resultó ser una estafa extendió por el Consorcio Dunawurachum, una corporación ELCOR tratando de atraer a los inversores. Después de diversas sondas espaciales exploraran la zona, el bombo se desinflado rápido.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Elysta

Saleas. La superficie de Saleas es antigua; sus zonas más elevadas no han cambiado durante casi tres millones de años. Las capas de cráteres superpuestos han quedado como testimonio de la violencia durante la creación del sistema. Saleas tiene un anclaje mareal con la estrella Elysta y tiene una atmósfera de criptón y xenón, con helio que" sopla" constantemente a través de los vientos solares.

Zeona. Zeona tiene una delgada atmósfera de dióxido de azufre y trióxido, creado por la emisión de gases volcánicos. Hay rastros de vapor de agua en la atmósfera, pero en los últimos cinco siglos de observación se han reducido un 4%. Aunque no es habitable por cualquiera de las especies que navegan por el espacio, hay una gran cantidad de bacterias nativas devoradoras de azufre que prospera en torno a muchos respiraderos volcánicos del mundo. Curiosamente, estas bacterias tienen similitudes genéticas a la vida natural de Illium, que sugiere o bien una propagación a través de asteroides, o la contaminación accidental del medio original por viajeros espaciales.

Odasst. Odasst tiene una gran cantidad de metales pesados y radiactivos. Es fuertemente explotado por empresas mineras procedentes de Illium. Hace cuarenta y tres años, un espectro del Consejo envió informes de que las empresas estaban vendiendo platino, un metal estratégico, a los grupos de piratas en el sistema Terminus. Los resultados de la investigación nunca fueron conclullentes.

Hesano. Hesano es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. Hace doscientos años, una organización independiente volus encontraron los restos mutilados de una nave proteana. Pocos de los restos han sido recuperados.

Melile. Melile es un gigante de hielo de amoníaco y metano con 23 lunas. No tiene características muy distintivas.

Faia

Imaen. Imaen es una roca pequeña, llena de cráteres. Su corteza contiene diversos metales ligeros, aunque no en una concentración suficiente como para que valga la pena la minería. Mientras que el resto del sistema Faia ha visto industrialización extensiva, Imaen permanece impoluta.

Zorya. "Barro, sudor y esporas," es como los mercenarios Soles Azules llaman al planeta que alberga sus oficinas principales. Este exuberante mundo jardín es conocido por su maquinaria pesada de construcción, por sus hongos, y la existencia de espectaculares selvas en la mayor parte de sus ocho continentes. A pesar de problemas persistentes con la pudrición y el moho, Zorya atrae a los inversores y corporaciones de toda la galaxia, ya que se ha explotado sólo una fracción de sus recursos potenciales. Los Soles Azules dominan los contratos de seguridad en el Zorya, hasta el punto que los residentes lo describen menos como un monopolio, y más como un régimen de conquista.

Viantel. A pesar de ser un planeta enano, Viantel contiene grandes cantidade de agua que han dado lugar a un fuerte desarrollo de las industrias de craqueo de agua, que buscan convertirla en el combustible de hidrógeno y oxígeno para los propulsores de naves espaciales. La superficie está cubierta con módulos habitacionales, equipos de minería, y las estaciones de craqueo, enviadas desde el asentamiento inicial de Illium en el cercano sistema de Tasale. El radio de Viantel se ha reducido en dos kilómetros, lo que indica la eliminación de más de 72.000 kilómetros cúbicos de hielo. Algunos grupos están preocupados de que la tasa de pérdida puede causar inestabilidad en la estructura restante.

Hito. Mientras que las minas de hielo de Viantel dan una gran cantidad de beneficios de los buques que pasan a través relé de masa de Faia, el dinero real se hace en Hito. Hito está muy desarrollado por las empresas mineras rivales de helio-3. El mundo tiene tres lunas grandes y 26 menores, cada una de ellas solicitada por una empresa diferente. Las empresas situadfas en las lunas más grandes se especializan en la extracción y refinamiento de Helio-3, mientras que las de las lunas más lejanas se especializan en servicios de abastecimiento de combustible y

mantenimiento. La economía local es impulsada por el mercado negro, acuerdos secretos, y el negocio feroz. Cada empresa trata de sabotear las instalaciones de sus rivales, mientras que protegen su propia luna. Esto ha llevado a una guerra abierta corporativa tres veces en el último siglo. Todos los grupos mercenarios tienen oficinas en el sistema planetario de Hito, aunque el Soles Azul disfrutan de la ventaja de ser el equipo local, y pueden recibir suministros baratos de Zorya.

Krogan DMZ

El Krogan DMZ (Zona Desmilitarizada) es un cúmulo de estrellas relativamente cercanas del Grupo Local y la Nebulosa de la Serpiente, hacia el centro galáctico. Como el nombre indica, es la cuna de la raza krogan. Tuchanka y los sistemas estelares cercanos fueron ocupados por los krogan antes y durante la guerras rachni y las rebeliones Krogan.

Aralakh

Durak. Durak es una pequeña roca caliente perdida en el cegador resplandor de la estrella Aralakh. El planetoide tiene unos pocos valiosos filones de metales pesados, los cuales fueron extraídos de forma esporádica por los krogan. En los últimos años de las rebeliones de los cinco clanes lucharon por un depósito particularmente rico de iridio. Los cinco señores de la guerra acordaron un Crush (una reunión en un lugar neutral) para negociar una tregua. Por desgracia, los cinco planearon traicionar a sus compañeros. Mientras que los líderes y sus segundos se reunieron, todas sus bases fueron destruidas por los ataques simultáneos a hipervelocidad de cañón. Quedandose únicamente con la comida, el agua y el aire de sus trajes, y sin manera de llamar pidiendo ayuda, los señores de la guerra se enfrentaron entre sí hasta la muerte. Los sobrevivientes de los cinco "clanes Durak" todavía discuten sobre cual fue el último en quedar en pie.

Kanin. Uno de los hemisferios contiene un cráter de 700 kilómetros de diámetro ocasionado por un impacto de meteorito. Bautizada como la cuenca del Renkat, de él se extraía de metales ligeros durante la Guerra Rachni y las rebeliones Krogan. Hace mucho que no queda nada allí

Kruban. Kruban es un pnaeta invernadero similar a Venu, con un anclaje mareal, por lo que siemrpe da la misma cara a su estrella. Su superficie está perpetuamente cubierta por las nubes de azufre y dióxido de carbono. El primer grupo de krogan puesto en órbita por los salarianos fueron solicitados para un viaje a a Kruban. En los dos milenios siguientes, Kruban llegó a ser considerado como una prueba ideal de la propia resistencia. Cada año unos pocos krogan viajaban Kruban y salían de sus naves desnudos en un intento de demostrar su "honor krogan". La superficie del planeta está lleno de los restos aplastados y corroídos de sus naves. Sólo uno, Shath Norda, se sabe que han regresado de la superficie con vida, aunque con la mayor parte de sus huesos triturados y todos sus pulmones dañados por gas sulfúrico. Norda, una vez recuperado, se ganó la adulación de su gente y, hasta que él murió en 1943, podría conseguir cualquier hembra fértil que desease.

Tuchanka. Marcado por los cráteres de bombardeos orbitales, desechos radiactivos, asfixiante ceniza y contaminados mares, Tuchanka, el mundo de origen de los krogan, aún contiene vida contra todo pronóstico. Hace cientos de años, una fuerte y abundante flora y fauna crecía en el planeta, bajo la estrella Arlakh (el líder de un clan llamado "ojo de la Ira"). Infinitas selvas formadas por gigantescos árboles, invadidas por los seres carnívoros más grandes de la galaxia. La vida se alimentaba de vida en un crisol de evolución. Este mundo encontró su fin a manos de los bombardeos nucleares que desató la evolución tecnológica krogan. Una pequeña edad de hielo se originó con el invierno nuclear, que acabó con la mayoría de la flora. Durante los últimos siglos, los krogan han vuelto a su lugar de origen. El efecto invernadero ha causado altas temperaturas globales, siendo inviable la vida fuera el punto de Langraje L1, que es mantenido por el Consejo de Aplicación de Desmilitarización, el cual orbita el planeta en estaciones de combate. Los visitantes que tomen tierra en Tuchanka lo harán bajo su propio riesgo. El Consejo no se hace cargo de la extradición de civiles en zona de guerra. Los ecosistemas de Tuchanka son inexistentes. Los pocos rastros de vida que quedan son carnívoras, incluso la vida vegetal. No se recomiendan viajes fuera de la zona bajo vigilancia.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Ruam. Un pequeño gigante gaseoso de hidrógeno y helio donde se mantiene una pequeña infraestructura de recuperación de helio-3. El Consejo de Aplicación de Desmilitarización (CDEM) mantiene una guarnición simbólica para controlar cualquier posible venta de combustible a los subversivos y terroristas conocidos.

Vaul. Vaul es un gigante de gas de hidrógeno y helio con el nombre de un antiguo deidad krogan. Las lunas del gigante gaseoso se nombran como los miles de ojos y oídos de Vaul. La única razón para visitar el sistema de Vaul es la curiosidad científica, algo de lo que carecen mucho los krogan.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Dranek

Kelim. Una roca tectónicamente inerte con una atmósfera de kriptón, xenón y argón. Hay algunas vetas de metales ligeros repartidos por toda su superficie, pero éstos son difíciles de encontrar, la mayoría fueron extraídos en los años previos a las rebeliones krogan.

Dor. Es el puerto principal de reabastecimiento de combustible en el sistema Dranek y orbita el gigante gaseoso Dor, es tambien el cuartel principal de las naves patrulla de la Misión de Cumplimiento de Desmilitarización del Consejo en el espacio krogan, cuya base es la Estación Pildea. La MCDC registra todas las naves que pasan a través de la Zona Desmilitarizada krogan, sin excepción y tiene el derecho de abordarlas y registrarlas en cualquier momento y por cualquier motivo. Estas medidas se implementan bajo los términos de desarme krogan, el cual permite a los krogan mantener su gobierno y armas personales, pero cualquier intento de proveerlos de armas montadas en naves espaciales es penado por la ley.

Sazgoth. Sazgoth es un enano de hielo, pequeño, con una órbita excéntrica. Durante el perigeo, parte de su superficie helada sublima en una delgada atmósfera de nitrógeno y dióxido de carbono, que rápidamente se congela de nuevo cuando el planeta se aleja hasta los confines exteriores del sistema de Dranek.

Rothla. Una vez Rothla era una enana de hielo grande. En los últimos años de las rebeliones Krogan que se hizo añicos por lo que se supone que ha sido la prueba de un sistema de armas exóticas. En la estela de "el evento", el planetoide quedó reducido a un campo relativamente contenido de miles de pequeñas lunas girando uno alrededor de las otras, chocando y rebotando. El método utilizado para destruir el planetoide no se ha deducido. El todo el clan krogan que realizó el experimento, aparentemente, murió en el evento. Los buques que viajaban por aquel entoces cerca del evento regsitraron durante un momento un extremo campo gravitacional alrededor Rothla inmediatamente antes de su ruptura, pero no hay otras pistas. Un popular meme en extranet, presentado por el Asari Delsae Orthysa, asegura que los turianos están encubriendo la existencia de una raza de krogan "super bióticos" que fue genéticamente modificada en Rothla. El CDEM impone la cuarentena en todo Rothla, citando los casos de investigadores aficionados cuyos buques perecieron en el campo de escombros.

Nith

Nith es una gigante azul. Nith fue una vez el sistema de más valor estratégico dentro del territorio krogan. Aunque demasiado caliente para ser habitado, Nith emite miles de veces la energía de una estrella como el Sol terrestre.

Mantun. Con la ayuda de equipos de levantamiento salarianos, los krogan construyóeron una cadena de estaciones de energía solar en órbita alrededor de Nith. Estas matrices alimentaban los aceleradores de partículas colocados en la superficie de Mantun, los cuales fabricaban combustible antiprotón para los propulsores de naves de guerra. En las rebeliones Krogan, diversos agentes Espectro lograron introducir un virus en los ordenadores de las matrices de energía solar, anulando los propulsores de frenado, y todas fueron reducidas a escombros. Esto ha dado un sistema de anillos relativamente estable. Los krogan nunca tuvieron los recursos para la reconstrucción de los paneles solares, privándolos de suministro de combustible de su flota principal para el resto de la guerra. Los aceleradores de partículas todavía existen en Mantun pero no se han usado en miles de años.

Tula. La atmósfera de metano-amoníaco de Tula atrapa el calor abrasador de la estrella Nith, originando temperaturas en su lado diurno de más de 1.000 grados. Mientras que algunos filones de metales útiles están presentes, el calor increíble del planeta hace la minería poco práctica.

Vard. Vard es un gigante de hielo de metano y amoníaco. Hasta las rebeliones Krogan tenía una considerable infraestructura de refinado de combustible helio-3. Una vez que los paneles solares en órbita de Nith fueron destruidos, el flujo constante de camiones cisterna que visitaban el sistema desaparecido. No tenía mucho sentido el mantenimiento de las instalaciones, por lo que fueron clausuradas y abandonadas. Hoy en día, los delincuentes y marginados están ocultos en las antiguas estaciones. Aunque algunas de las estaciones son perfectamente seguras para vivir, ni los krogan, ni el consejo de desmilitarización, tienen interés en arriesgar tropas para recuperar la zona.

Baldío de Minos

Caestus

Invictus. Invictus es famoso por las formas de vida basadas en el amoniaco en sus zonas templadas. Cuando los turianos intentaron colonizar el palneta, se produjeron un desconcertante número de enfermedades desconocidas. Dos décadas más tarde después de la primera colonia fuese fundada, la población se había reducido a la mitad debido a los accidentes mortales, y un éxodo masivo de colonos. Pero cuando los primarcas consideraban ceder a los intereses del planeta a una serie de robot de minería, el ambicioso estadista turiano Shastina Emperus declaró que fundaría su propia colonia y doblaría la población en solocinco años. Este esfuerzo tuvo éxito, en gran parte debido a la ubicación de las colonias en los desiertos con un número mínimo de especies de plagas. Shastina uso su triunfo con fines políticos, a pesar de que la mayor aprte del planeta aún está inexplorado, y no se han investigado en detalle como es que la fauna autóctona es tna perjudicial para la fisiología turiana. La atmósfera Invictus es principalmente de nitrógeno y oxígeno. Su corteza superficial es muy variada, pero tiene una alta concentración de aluminio y plata. Debido a que puede sustentar la vida fácilmente, los delincuentes de todo el sistema Terminus se esconden en Invictus. Se estima su población oficial en la mitad de la que realmente está en el planeta.

Temerarus. Visible desde Invictus, Temerarus, es un planeta llamado así por el espíritu turiano que sedice que inspiró a la tripulación en su primer lanzamiento tripulado a la Luna. Una roca hirviendo, Temerarus es mucho más caliente que su vecino templado debido a una gruesa atmósfera rica en dióxido de carbono y helio. Su superficie caliente está compuesto principalmente de boro. Rodeado por una nube de polvo grueso, a menudo es golpeado por meteoritos pequeños, lo cual convierte bastante peligrosa cualquier exploración por su superficie.

Fortis

Vir. Un planeta olla a presión con una gruesa y pesada atmósfera de nitrógeno. Vir sigue siendo ignorado por la comunidad galáctica. Las sondas han revelado una corteza de níquel y carbono, los cuales se pueden encontrar en abundancia en otros lugares a temperaturas mucho más bajas.

Pietas. A pesar de que Piedad tiene una combinación de características que hacen que la posibilidad de terraformar sea factible, los derechos sobre el planeta se han debatido en los tribunales de la Ciudadela del Consejo durante los últimos ocho años… solo para que, justo cuando pro fín la Ciudadela dio consentimiento,

se descubriese inicios de formas de vida antiva sobre el planeta, interrumpiendo por consiuiente todo el proceso. Su corteza es alta en silicatos y carbono, lo que permite fácil fabricación de materiales de construcción, y su atmósfera de nitrógeno y argón es bastante templada. Los contrabandistas, piratas y otras naves espaciales no registradas a veces tocan Pietas para mantener un perfil bajo, o hacer reparaciones. No se aconseja civiles viajar a este planeta.

Aequitas. El hogar de los famosos cañones de hierro, Aequitas tiene polvo rojizo de óxido de hierro (hematita) cubriendo gran parte de su superficie, así como importantes depósitos de cobalto color azul que peca el terreno. Los exploradores turianos han descubierto manantiales de agua caliente en las capas de hielo polares, calentadas por el magma en la corteza del planeta. En una extraña combinación de ciencia y charlatanería, una pequeña instalación de agua explota estos manantiales, la embotella y la vende alegando que tiene propiedades medicinales. Los fondos se utilizan para mantener una estación de investigación, que ha descubierto alguna evidencia fósil de que alguna vez Aequitas albergó vida microscópica, con base de ácidos desoxirribonucleico, en estos manantiales.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Expansión de Nubia

Dakka

Bannik. Bannik es un gran superplaneta "invernadero" con una atmósfera de dióxido de carbono. Una alta densidad de más de 7 gramos por centímetro cúbico indica que Bannik es un tesoro mineralógico. Si hubiera alguna manera de llegar a salvo a sus mares de metal fundido y yacimientos de materiales radiactivos. La masa del planeta es tan grande que trazas de hidrógeno molecular y helio se pueden encontrar en la atmósfera.

Pragia. Ahogado por el crecimiento de especies de hiper de plantas no nativas, Pragia sirve como un recordatorio de la galaxia sobre el imperativo de una regulación cuidadosa durante la colonización. Hace dos siglos, la agroindustria batariana eligió la deshabitada Pragia como el granero de su imperio. Las autoridades de Colonización npermitieron introducir plantas industrialmente mutadas, que florecieron en el fértil suelo volcánico del mundo. Sin emabrgo, las especies importadas pronto se convirtieron en una pesadilla. Las cepas mutantes de plantas venenosas y carnívoras se desarroyaron en días en lugar de en años, forzando a los batarianos abandonar sus explotaciones. Debido a que la población animal autóctona del planeta animal no es suficiente para combatir el crecimiento anormal de las plantas, los ecologistas de la Alianza pronostican el agotamiento de los suelos en 400 años. Debido a su relativo aislamiento y la falta de población, Pragia se ha convertido en un refugio regional para los traficantes de drogas, contrabandistas de armas, piratas, mercenarios, terroristas y agentes de inteligencia que buscan el anonimato.

Alkonost. Alkonost es un gigante de hielo estándar con una atmósfera de metano y amoníaco. Cuenta con un campo magnético inusualmente fuerte.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Gamayun. Gamayun es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con seis grandes lunas heladas. La más externa, Gigula, es conocida por los restos en buen estado de conservación de una nave antigua que fue reconocida por un turiano topógrafo militar. Poca información se ha lanzado al público sobre ella, a parte de un artículo científico sobre la forma de la distribución interna.

Zirnitra. Frío y distante, Zirnitra tiene una densidad muy baja y se piensa que es todo el hielo en torno a un pequeño núcleo rocoso. Tiene poco interés.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Kalabsha

Yamm. Con más del 90 por ciento de su superficie cubierta de océanos, Yamm es una mundo habitabile de nitrógeno y oxígeno, pero sus extremos puede ser muy hostil a la vida sapiente. El calor de los días, extremadamente largos ,alcanza niveles peligrosos que van desde 24 grados centígrados en la noche a los 53 de la tarde en las zonas templadas. Los huracanes surcan sin control a través de los océanos, con vientos que alcanzan hasta 250 kilómetros por

hora. Si bien hay algunos animales artrópodos, las formas predominantes de la vida son diversos tipos de floraciones de algas tóxicas que se extienden cientos de kilómetros de diámetro. Sin embargo, otras floraciones de algas basadas en el carbono son adecuados para uso como biocarburante, y la agricultura del "oro verde" es la columna vertebral de la economía de Yamm.

Tefnut. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Tefnut es el hogar de una infraestructura de helio-3 y instalación más cercana de recarga de combustible en la Expansión de Nubia. Como tal, es una importante puerta de entrada a Verge y al Sistema Terminus Systems, famoso por su industria de servicios. El lema Tefnut es conocido en toda la galaxia: "Como en casa, sólo que mejor." Aquí los visitantes pueden permanecer en las estaciones de relax, ver espectáculos de producción local, comprar enajenadoras sustancias que no son bienvenidas en el espacio de la Ciudadela, y hacer negocios. Los recursos son enviados desde Yamm con importantes descuentos, permitiendo a las estaciones espaciales pequeñas tener lujos sorprendentes, como artrópodos comestibles y grandes cantidades de agua dulce.

Qertassi

Qertassi es una vieja estrella gigante, muy similar a la estrella Arturo. Es probabe que en el pasado el sistema tuviese más planetas, pero estos fueron tragados por su gravedad.

Norehsa. Norehsa es un gigante de hielo de metano y amoníaco bastante corriente, con una familia pequeña de las lunas de hielo.

Nebulosa Omega

La Nebulosa Omega es la constelación de Sagitario descubierta por el astrónomo suizo Jean-Philippe de Cheseaux en 1745. Contiene la estación espacial Omega, que sirve como el eje central del Sistema Terminus.

Amada

Takkan. Ni su dióxido de carbono ni su débil campo magnético proporciona ninguna protección contra la radiación agresiva de la estrella de clase F Amada. Afortunadamente, Takkan tiene pocos recursos significativos, y sólo es notable por un desierto de inusual color púrpura en el hemisferio sur, que se cree ser el resultado de Espesartita erosionada.

Karora. Karora es esencialmente una gran roca en el espacio, con anclaje mareal con Amada. Su única característica notable es una cadena de cráteres en el hemisferio norte, que se cree ser el resultado de los impactos de un enjambre de meteoros. Su baja densidad sugiere que no contiene riqueza mineral más allá de metales ligeros comunes. Se mantiene una tenue atmósfera de kriptón y Xeon.

Eingana. Eingana es un mundo caliente, hermoso y mortal, cubierto con los restos de naves antiguas. Aproximadamente 127.000 años atrás, una serie de batallas se libraron en él por dos especies orgánicas, la thoi'han y la inusannon. Aunque no hay registros del conflicto, la mayoría de los historiadores coinciden en que las dos querían colonizar Eingana, y no estaban dispuestos a compartir. Los dos especies perdieron cientos de buques espaciales en una serie de batallas sobre Eingana y su luna, Barraiya. Muchos de estos buques fueron retirados finalmente arrastrados por la gravedad del planeta. Los núcleos de estas naves se separaron, vertiendo elemento cero refinado sobre grandes extensiones del paisaje. A este envenenamiento del ambiente le siguió a una ola de extinciones. Muchas de las especies de animales que permanecieron mostraron una tendencia a desarrollar poderes bióticos. Como la ecología de Eingana es enérgica y agresiva, vuelve la colonización altamente peligrosa.

Alchera. Su corteza está compuesta de hielo de carbono y agua. Aunque de baja densidad, su gran tamaño le permite retener una densa atmósfera de metano y amoníaco. Alchera tiene tres lunas: Uluru, Wandjina y Baiame.

Anjea. Anjea es el típico gigante de hielo de amoniaco y metano. Los rastros de cloro en la atmósfera le dan un tinte verde distinto. Exploraciones penetrantes han puesto de manifiesto un gran número de objetos huecos, sin motor, con unas dimensiones de 3,14 x 12,56 x28,26.. Estos objetos parecen tener "velas" o "alas" unidos, lo que les permite mantenerse a flote entre los vientos de Anjea. Si bien se encuentran a demasiadoa profundidad como para ser estudiados, la conjetura más popular sostiene que son "ataúdes" de una antigua raza que puso a sus muertos a descansar en el gigante gaseoso.

Arinlarkan

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

MSV Strontium Mule. Navío de carga de Clase Athabasca bajo el mando de Jarett Barnes. En 2185, en las reparaciones del motor FTL de la nave se usaron piezas de calidad inferior. Poco después, el barco respondió a una llamada de auxilio. Al llegar, los soldados de los Soles Azul tomaron el carguero. El carguero se desplaza entonces hacia el sistema Arinlarkan con un valioso paquete en su interior.

Utha. Castigado con gran cantidad de rayos ultravioletas y radiación gamma procedente de la estrella que orbita la clase F, Utha un planeta en el que nadie le gustaría aterrizar. Cubierto de agua de mar, Utha tiene una hidrosfera y capa de ozono similar a la Tierra, pero que simplemente no es suficiente para proteger de la radiación que destruye la vida. Su atmósfra es rica en nitrógeno y pbre en oxígeno, y no se ve alterada por las pocas proteínas que han logrado formarse en las profundidades del océano. Utha, sin embargo, ha servido como una estación de paso para los esclavos que escapaban de sus maestros batarianos. La poca tierra que tiene es tectónicamente estable, y su considerable cinturón de radiación y tormentas eléctricas otorgar cobertura de muchos tipos comunes de sensores. Los barcos que huían por lo general se esconden en Utha el tiempo suficiente para y abastecerse de deuterio antes de tratar de llegar a al relé de masa más cercano.

Batalla. Un planeta fantasma que puede aparecer dentro de la órbita de Nearog, cerca de la parte derecha del sistema.

Logasiri. Logasiri es un planeta algo más grande que un asteroide con una pesada corteza de carbono y una atmósfera vestigial de dióxido de carbono y helio. El calor de la superficie no es excesivo y permite la presencia de agua, pero ha perdido la masa necesaria para mantener un ciclo hidrológico sostenible y se está secando rápidamente. Sin embargo, los batarianos han colonizado el mundo obligando a los esclavos a trabajar en sus minas y hábitats agrícolas. Se pasa mucho calor, y el trabajo es interminable y extremadamente duro a pesar de las condiciones de baja gravedad. Todas las horribles historias que cuentan los esclavos de cualquier parte del cúmulo se ven superadas por las de Logasiri. La más famosas de todas es la del esclavista Silparon, que hizo trabajar hasta morir a 420 esclavos en un solo año galáctico estándar y utilizó los cadáveres como abono para su invernadero. Su esposa acabó envenenándolo, pero su legado -y modelo empresarial- sigue estando presente en el miserable planeta.

Thunawanuro. Thnawanuro, un planeta con mucha gravedad pero vida abundante, es una extraña isla de paz en los anárquicos Sistemas de Terminus. Como su complicado nombre sugiere, fue colonizado por los elcor, que tienen algunas industrias prósperas en el planeta. Las presas hidroeléctricas y los biocombustibles, que se obtienen de una resistente alga leñosa, proporcionan gran parte de la energía del planeta. De las minas se obtiene uranio, torio y oro que envían al espacio con una generosa aplicación de campos de efecto masa. Por supuesto, los piratas atacan a los envíos de los elcor en cuanto abandona la órbita, pero los acuerdos de los elcor con las compañías de mercenarios mantienen a raya a la mayoría de los atacantes.

Nearog. Nearog es un gigante gaseoso de hidrógeno y metano cuyas lunas fueron el hogar de Essul, un jefe criminal batariano que causó el pánico en los Sistemas de Terminus. Intentó reunir a los piratas bajo su bandera y logró realizar ataques relámpago contra 11 planetas habitables. Afortunadamente para el resto de la galaxia, los crímenes de Essul llamaron la atención de los espectros, que adivinaron su escondite y lo asesinaron. El imperio de Essul, formado en base a un ejército muy extendido, no tardó en caer. Sus reservas ocultas de elemento cero se han convertido en una leyenda y algunos viajeros espaciales insensatos han invertido incontables horas y dinero en registrar el sistema de Batalla, convencidos de que serán ellos quienes encuentren las riquezas.

Fathar

Lorek. Lorek es un ejemplo extremadamente raro de mundos habitables en la órbita de una enana roja. En origen era una colonia independiente asari llamada Esan, aunque la Hegemonía Batariana se la anexionó en 1913, lo que causó un incidente galáctico menor. Pese a varios intentos, los jefes criminales de Terminus nunca han podido adueñarse de Lorek. Lorek es un mundo de poca densidad y está compuesto de roca, metales ligeros y una corteza de agua.

Permanece en anclaje mareal a causa del efecto gravitatorio de Fatha, por lo que tiene un "hemisferio caliente" soleado y un "hemisferio frío" en sombras. El agua de la cara solar se evapora rápidamente y recorre las islas de la zona habitable del terminador en forma de enormes tormentas eléctricas que se mueven rápidamente para posarse finalmente como nieve en el gélido lado oscuro. Se teme que la acumulación de masa en el casquete glaciar del extremo opuesto pueda causar la reorientación del eje en el transcurso de varios millones de años, pero las autoridades batarianas consideran que la idea es una teoría irresponsable propagada por los insurgentes antihegemónicos.

Korar. Es una pequeña roca sin vida que ha sido bendecida con depósitos importantes de torio, que se usa en los escudos de radiación y en la fabricación de aleaciones para bastidores espaciales. Una pequeña población de mineros se gana a duras penas la vida en la superficie vendiendo su mineral a corporación Lorek y rezando para que las esporádicas incursiones de los clanes piratas de Terminus pasen de largo. No han nacido niños en Korar desde el infame ataque pirata de 2047, en el que hicieron una redada para llevarse a todos los críos del planeta y venderlos como esclavos. Cualquier pareja que vaya a tener un niño se marcha de ese mundo por precaución.

Dorgal. La superficie de Dorgal es una pasta empapada de etano. El planeta se mantiene cerca del punto de ebullición del hidrocarburo y admite una diversa vida basada en el carbono, aunque algo simple y lenta de movimientos. La gravedad del planeta es lo bastante fuerte como para retener una atmósfera de moléculas de nitrógeno y monóxido de carbono, pero hace mucho que desapareció el metano, que había predominado durante miles de millones de años.

Kairavamori

Sehtor. Un planeta rocoso con una atmósfera aplastante, Sehtor ha sido analizado desde la órbita, pero en gran parte inexplorado debido a sus sofocantes condiciones. Su atmósfera contiene nitrógeno, y también un porcentaje inusualmente alto de etano cerca de la superficie. La pesada corteza de aluminio del planeta puede alcanzar temperaturas extremadamente altas que brilla intensamente durante el día, ocasionando que el etano alcance temperaturas de ignición espontánea de gran intensidad. Por esta razón, las actividades extravehiculares son muy desaconsejables en Sehtor, y ninguna compañía ha estado dispuesta a invertir en explorarlo

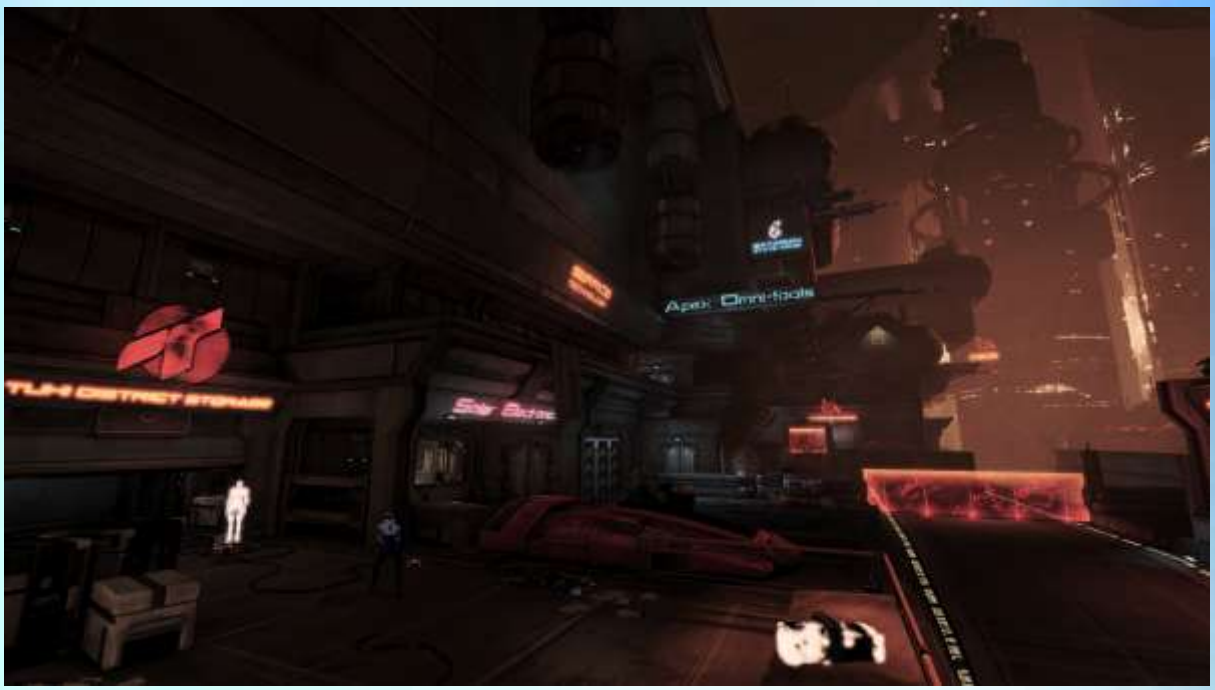
Vatar. Vatar sería habitable, excepto por su atmósfera de dióxido de carbono y una superficie helada que mata a la mayoría de las bacterias productoras de oxígeno. Sin embargo, las compañías de mercenarios y traficantes de esclavos tienen numerosas fortalezas en el planeta, fuera del alcance de cualquier autoridad galáctica. Un número estadísticamente significativo de señales de socorro se han originado a menos de 1 millón de kilómetros de Vatar. Viajes civiles no son aconsejables.

Uwan Oche. Uwan Oche ("Uwan Primer") es un planeta rocoso encerrado en hielo bajo un cielo de metano pesado. El nombre es por el Consorcio batariano Uwan, que financiaron su exploración. La corteza de Uwan Oche proporciona la mayor parte del boro utilizado en el omni-gel en todo el Sistema Terminus. El área naturalmente se ha convertido en un refugio para los piratas, que tratan de robar el gel refinado, o sus ingredientes, tan pronto como los buques de carga salen de la atmósfera.

Sahrabarik

Urdak. Urdak es una enana marrón de órbita cercana; los sistemas binarios de enanas marrones tienen una separación media de 8 UA. El sistema Sahrabarik tiene unos 12.000 millones de años y y a se ha consumido todo el deuterio para alimentar la fusión, así que Urdak ya no es tan luminosa como otras enanas marrones. Urdak es una enana marrón de clase L con una temperatura relativamente baja de 1.300 grados Celsius, pero su calor y su gravedad hacen que su desarrollo no sea popular. Los rumores aseguran que los jefes de algunos sindicatos del crimen de Omega tienen residencias privadas en diversas lunas. En cualquier caso, a menudo se observan batallas entre las naves de los sindicatos desde el anillo. Los medios informativos de Omega tienen satélites en los puntos de Lagrange de Urdak para cubrir estas batallas en tiempo real y competir por los índices de audencia.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.



Omega. Omega es una estación espacial construida en el cascarón de un asteroide metálico situado en el sistema Sahrabarik de la Nebulosa de Omega. Ha sido refugio de criminales, terroristas e inconformistas durante miles de años. A veces la estación permanece inactiva o abandonada durante siglos hasta que un nuevo grupo de fugitivos la reactiva para comenzar de nuevo. El elegante diseño original de la estación espacial ha dado paso a una expansión caótica, debido a las facciones en pugna de toda especie conocida. Omega carece de un gobierno central o de una autoridad que la unifique y nadie alcanza a recordar un tiempo en el que los hubiera.

Imorkan. Imorkan, un gigante de gas de metano y amoníaco, es la principal fuente de helio-3 para naves que entran o salen de Omega. La mayoría de las estaciones de repostaje están dirigidas por organizaciones criminales que se han enfrascado en una competencia mortal (a veces literalmente). Imorkan también es famoso por sus estaciones de paradas cortas en las que los piratas con prisa encuentran combustible, munición, bebidas tóxicas, juego y sexo a cualquier hora.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Relé Omega 4.

Bindur. Si Bindur estuviera más cerca de Sahrabarik tendría una atmósfera de dióxido de carbono y etano. Sin embargo, en el frío extremo del exterior del sistema solar hace tiempo que ambos elementos se han congelado.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Nebulosa Pilos

Dirada

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Siano. Siano debe su nombre por un antiguo filósofo Asari. Es conocido por tener una órbita contraria. Se cree que es un objeto, procedente de un lugar desconocido, que cayó hace millones de años en el sistema. Los dos cinturones de asteroides de Dirada se cree que fueron un pequeño planeta que fue destruido por el paso de Siano al llegar al sistema. Siano está formado por rocas de baja densidad y posee un anclaje amreal a Dirada: el mismo hemisferio siempre se enfrenta a la estrella. Hay evidencia de que un complejo de estructuras artificiales una vez existió en el norte del hemisferio, pero han sido muy degradadas por milenios de calor y la radiación. Varios refugios de residuos radiactivos, al parecer derivados de plantas de fisión primitivas, se han sido descubiertas en el otro lado.

Thenusi. Thenusi es una pequeña roca estéril. Aunque hay evidencia de que una vez tuvo una atmósfera de dióxido de carbono, sólo pequeñas cantidades de criptón y xenón permanecen. Al igual que Siano, posee un anclaje amreal con la estrella de Dirada.

Canalus. Canalus es menor que la Tierra, pero tiene una densidad excepcionalmente alta. El alto nivel de actividad tectónica indica que la densidad es causada por una abundancia de material radiactivo en el núcleo. Estos, junto con la densidad inusualmente alta del planeta, sube la temperatura interna del planeta y causa vulcanismo. Mientras que varias empresas realizaron ensayos de minerales, la inestabilidad geológica del mundo impidió su desarrollo.

Zeth. Zeth es un campo gigante de gas común de hidrógeno y helio. La abundancia de azufre en la atmósfera superior le da un color amarillo distinto.

Sineus. Un estándar de hidrógeno y helio gigante de gas. Sineus tiene más de 80 lunas.

Vioresa. Con un periodo orbital de casi dos milenios, el frío y distante Vioresa se ha perdido realmente tras el primer estudio Asari del sistema. Sólo un ensayo de minerales de seguimiento enviado a Canalus por un volus da cuenta de su sutil movimiento a través de las estrellas. Vioresa es un gigante de hielo de metano y amoníaco rodeado por un séquito de lunas congeladas. Su lejanía hace que sea un punto de carga popular para los piratas de la Nebulosa de Pilos. En los últimos dos años varias decenas de barcos han desaparecido al pasar por el sistema de Dirada. Pilos se encuentra actualmente sin reclamar por ningún poder soberano. Las patrullas navales del Consejo de la Ciudadela son pocos y distantes entre sí. Hasta el momento, ninguno de los piratas responsables han sido aprehendidos.

Kriseroi

Theonax. Su superficie está cubierta por hielo de agua y amoníaco, que es constantemente repavimentada por procesos criovolcánicas. El tamaño del mundo y su densidad sugieren que el núcleo contiene los elementos más pesados y conserva gran parte del calor de formación del sistema.

Uzin. Llamado así por uno de los muchos dioses de la venganza krogan, Uzin es un gigante de gas lo suficientemente cercano de su sol de color naranja que ninguna de sus lunas se consideran habitable. Su composición es en gran parte de hidrógeno y metano con trazas de xenón que los krogan recogen para su uso en unidades de iones. Uzin está dentro de la "línea de hielo", donde los gigantes de gas por lo general no se forman, lo que lleva a los astrónomos creer que su órbita total está más lejos de la estrella. Si es así, esto indicaría una órbita seriamente inestable, y que el planeta podría sumir a su estrella dentro de unos pocos millones de años.

Geus. Geus es un gigante de gas de metano y amoníaco muy similar a Uzin. Se presenta casi sin rasgos distintivos.

Tenoth. Tenoth es poco más que un "enano de hielo" glorificado que se ha desviado hacia el interior de Kriseroi a lo largo de milenios. Su órbita extremadamente elíptica es en última instancia, inestable. Proyecciones por ordenador sugieren que impactará con Geus en unos pocos millones de años.

Nariph

Isale. Isale es un gigante de gas estándar de hidrógeno y helio. A pesar de los gigantes gaseosos son conocidos por sus potentes campos magnéticos, el campo Isale es el más fuerte que los modelos actuales predicen. Permanece dentro de la " línea helada " de su sistema solar, donde los gigantes de gas por lo general no se forman, por lo que se cree que Isale fue una vez extrasolar.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

MSV Broken Arrow. Anomalía detectada: Analiza detectar una nave abandonada rápidamente en descomposición en órbita sobre el planeta Jonus. El registro coincide con el Broken Arrow MSV. Manifiesto del buque toma nota de las municiones de carga a bordo de volátiles. Si se deja sin tocar, la trayectoria de la nave llevará a efecto con Jonus. Alta probabilidad de que el lugar del accidente se Fargone, la mayor colonia humana de Jonus. Firmas Gets detectadas a bordo de la Broken Arrow MSV.

Jonus. Un gigante de hielo de metano y amoniaco, que se está desarrollando como un depósito de combustible al servicio del Crsuter de Pilos. Eldfell-Ashland Energy ha establecido una base en una de sus lunas para convertir el hielo en hidrógeno y oxígeno, y refinar helio-3 de su atmósfera. Jonus también se cree que es un planeta extrasolar capturado por su estrella.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Satent

Rescel. Rescel es un gran gigante gaseoso caliente que gira alrededor de la estrella Satent una vez cada cuatro días y medio. Al igual que la mayoría de los planetas de este tipo que emigraron hacia el interior de su posición inicial en el sistema (se cree que alrededor de 0,3 UA), Rescel muestra una diferencia de temperatura marcada en el hemisferio que miran hacia el sol y su lado oscuro. La atmósfera absorbe el calor y la radiación de Satent demasiado rápido para que los vientos puedan llevar el calor al lado oscuro. Hay una diferencia de temperatura de más de 1.000 grados entre ambos hemsiferios.

Raisaris. Una roca sin aire, Raisaris es sólo conocida por el cráter de impacto Teryinu. Fue un impacto de asteroide relativamente reciente (en los últimos millones de años), y el núcleo del objeto estaba compuesto en parte de elemento cero. Golpeó a una velocidad lo suficientemente baja como para que el elemento permaneciese cerca de la superficie. Con los años, muchos piratas y lmineros han tratado de extraer el mineral. Se cree que los restos de Teryinu se originaron en el sistema de pulsar AAP34211 19. La supernova que formó el púlsar también creó la nebulosa de emisión roja que los exploradores humanos han llamado extraoficialmente la Nebulosa de Sakura.

Anedia. Anedia es un planeta de hielo pequeño con muy baja densidad: su masa es de sólo el 4 por ciento del de la Tierra. Parece estar compuesto principalmente de hielo de carbono y agua, pero a lo largo de los milenios ha acumulado una atmósfera con trazas de criptón y xenón. Aunque la gravedad es débil, es suficiente como para que un crucero podría aterrizar en él con seguridad. Se ha sabido que algunos piratas han tomado tierra para recuperar hielo para abastecerse de hidrógeno y oxígeno. Una de las áreas en el hemisferio sur, los llamados "raspaduras Anedian", se ha usado con tanta frecuencia para este propósito que la disminución del hielo puede ser vista fácilmente en órbita.

Boro. Boro es una joven colonia volus establecida bajo amenaza de un grupo de piratas de Terminus. Los piratas, que no pueden usar el mundo por mismos, han "sugerido" a los volus el "alquiler" y protección de la colonia. Los volus respondieron solicitando la protección militar de sus aliados Turianos. Aunque es demasiado caliente para los estándares de volus, Boro tiene la rara combinación de alta presión y amoníaco que los volus requieren. El Desarrollo de la colonia está avanzando rápidamente.

Nataisa. Un poco notable gigante de gas de metano y amoníaco, Nataisa sería de ninguna consideración si no fuera el único gigante de gas accesible en el sistema Satent. Los volus han creado unas pocas estaciones automatizadas en todo el planeta, y Narhu Combine ha sido contratado para crear una planta de extracción helio-3. La construcción se ha retrasado debido a un escándalo de soborno del director general que llega a los más altos niveles.

Nebulosa Roseta

La Nebulosa Roseta, también conocido como Caldwell 49, es un cúmulo abierto en la constelación Monoceros, a unos 5200 años luz de la Tierra.

Lo más significativo de esta nebulosa son los distintos rastros de una civilización desaparecida y de la que nadie sabe nada.

Alpha Draconis

Alpha Draconis en sí es una enana blanca. El nombre de este sistema puede derivar de la letra griega alfa, y la palabra latina para el dragón, Draconis.

2175 Aeia. Nombrado por una científico Asari, este remoto planeta parece tener cerca un relé de masa hacia un espacio desconocido. Los datos disponibles provienen de una lejana sonda que se encontraba orbitando la enana blanca. El planeta está dentro de la zona habitable de la estrella. No tiene océanos de agua líquida y posee una delgada atmósfera de nitrógeno y oxígeno en consonancia con vida vegetal basada en el carbono. Es posible que sea un mundo jardín aún sin explorar.

2175 AR2. Aún sin nombre oficial, este planeta es un gigante de gas de hidrógeno y helio, con 21 objetos del tamaño de la luna orbitando a su alrrededor.

Enoch

Laban. Labán es un mundo desierto un mar de óxido de hierro caliente. Su atmósfera es gruesa y en capas con niveles significativos de oxígeno atrapado debajo de una capa de helio superior. Inicialmente, los análisis detectaron trazas de iridio desde la órbita, sólo para encontrar un sorprendente descubrimiento arqueológico - el iridio procedía de refugios en la superficie devastado por un ataque orbital de origen desconocido. La conclusión lógica era que la civilización del planeta Joab había llegado a Labán y sus asentamientos fueron destruidos aquí también para obtener su completo exterminio.

Mizraim. Un gigante de gas pequeña, Mizraim es principalmente hidrógeno y metano en torno a un núcleo rocoso. No hay rastro de la civilización de Joab de Mizraim en sí, solo los desechos en órbita alrededor del planeta, que indica diversos satélites artificiales que una vez rondaban el planeta fueron destruidos.

Joab. Joab es un planeta habitable conocido por su evento de extinción masiva. Hace miles de años Joab era el hogar de una civilización con capacidad espacial, similar a los primates, así como la abundante flora y fauna. Sin embargo, esto sólo se puede deducir de cápsulas del tiempo introducen en la tierra y fuera de los centros habitacionales - todas las ciudades y las viviendas detectables fueron blanco de un bombardeo masivo orbital que los convirtió en vapor. El polvo lanzado a la atmósfera mató toda la vida fotosintética y toda la fauna que dependía de ella. Hoy en día, los humanos han recolonizado el planeta y usan bacterias cianobacterias y heterótrofos, para llevar un nivel adecuado de oxígeno y nitrógeno para su especie. La presión atmosférica a nivel del mar de Joab es el doble que el de la Tierra. Los visitantes con infección en las vías respiratorias superiores infecciones, epilepsia, cáncer, o antecedentes de cirugía torácica deberían consultar a su médico antes de aterrizar en Joab.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Goliath. Una gigante de gas de hidrógeno y helio. Su órbita lo lleva cerca del sistema de relé de masa, algo muy útil para las plataformas dispensadoras automatizados reabastecimiento de combustible de helio-3. Por desgracia, su órbita termina por alejarse demasiado del relé, lo que es un inconveniente durante los tres años estándar galácticos que está más distante.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Phi Clio

Cyllene. Un gigante de gas de tamaño medio de hidrógeno y helio, Cilene tiene un sistema automatizado de repostaje de helio-3, lo que indica que este sistema de control remoto una vez fue habitado. Su distancia del relé de masa y el diseño arcaico de la estación de servicio indican que este sistema fue creado por alguien que no pasó por el relé, pero que si descubrió la el viaje a más velocidad que la luz. Cilene está dentro de la "línea de congelación" de su estrella madre, donde los gigantes gaseosos normalmente no se forman.

Parnassus. Una roca caliente en ebullición con la actividad tectónica extrema, Parnassus es el hogar de muchas montañas volcánicas. Escaners a su superficie revelan varias estaciones de energía geotérmica y solar. No hay historia del planeta o de su gobierno en los registros del Consejo de la Ciudadela. Dada su proximidad a un planeta asignado y registrado como Cyllene, alguien debe haber eliminado a Parnaso de la base de datos.

Mar de Sombras

Lera

Se trata de un sistema de puerta de enlace, sin embargo, a diferencia de la mayoría de los sistemas de puerta de enlace, este sistema no tiene ningún depósito de combustible.

Venture. Una un planeta “olla a presión” con una gruesa atmósfera de nitrógeno. Es también la fuente de riqueza para una pequeña industria de colonos. Mientras que las altas temperaturas son brutales, la sopa primordial no es tan ácida como en otros planetas invernadero, y el xenón puede ser fácilmente recogido y aislado de la baja troposfera por los robots de recuperación. Este xenón se vende para su uso en unidades de iones y luces eléctricas. La gravedad es relativamente baja para un planeta de su tamaño, haciendo que la recuperación sea más económica de lo que sería de esperar.

Prospect. Perspect es un gigante de gas hidrógeno y nitrógeno con 13 lunas conocidas, la mayoría de los cuales parecían tener densos depósitos de metales pesados en el primer ciclo, a partir de una acometida de los recursos por los colonos de la cercana Horizon. En un trágico giro de los acontecimientos, un excedente de uranio galáctica llevó a la mitad de las empresas mineras fuera del negocio, y las superficies de las lunas de algunos que están llenas de los cuerpos de los ejecutivos que se suicidaron por la esclusa de aire. Las corporaciones mineras han llegado a un equilibrio mucho más aceptable y mantener carteras más diversificadas y sostenibles. Prospect está dentro de la "heladas línea" de su sistema solar, donde los gigantes de hielo no se forma normalmente. Por esta razón, se cree que ha sido una captura extrasolar.

Horizon. Un mundo templado preparado para la vida basada en el carbono, Horizonte tiene una atmósfera de nitrógeno y oxígeno mantenida por la abundancia de plantas fotosintéticas indígenas y de bacterias. Mientras que las plantas nativas son muy apetecibles para los humano, las condiciones del suelo son tales que en un puñado de especies traídas desde la Tierra han florecido, y los colonos deben tener estricto cuidado para evitar desastres ecológicos. Genéticamente "Las semillas Terminator", que producen cultivos nutritivos, pero estéril para reducir al mínimo los brotes, son más la regla que la excepción. La fauna en Horizont parecen estar explotando en la diversidad similar a la Tierra durante el período Cámbrico. Grandes análogos de insectos voladores toman ventaja de la atmósfera más densa que la terrestre y la baja gravedad, que les hace crecer enormes. La vida microbiana ha demostrado ser relativamente benigna, una serie de vacunas para las cepas más virulentas de enfermedades transmitidas por el suelo es todo lo que se requiere para una visita. Una colonia típica de Terminus, posee un valor turístico mínimo, aunque Horizonte promete una importante oportunidad económica, especialmente en la provisión de nuevos productos para humanos y el suministro de la Jerarquía Turiana. Según encuestados de 18 años, Horizonte recibió viviendas piloto hace cuatro años, la colonia principal es ahora de ocho años de edad. Bendecido con bosques verdes y agua dulce en abundancia, Horizonte mantiene una cultura colonial que se desarrolla como un refugio frente a las crecientes restricciones de la sociedad Ciudadela. La colonia ha atraído a numerosos disidentes, marginales y habitantes de otros lugares de la Alianza.

Watchman. Situada en el borde exterior del sistema solar, pequeña Iera, el Guardián es una roca de tamaño medio y el planeta de hielo que se ha recogido una docena de objetos del tamaño de la luna. Su atmósfera de nitrógeno-oxígeno es demasiado delgada como para sustentar la vida, con el hielo sólido que cubre el calcio pesado núcleo rocoso. Huellas de los primeros equipos de topografía para llegar a el planeta aún se pueden ver en su superficie casi sin aire. El planeta, carente de recursos valiosos, ha visto pocos visitantes desde entonces.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Cuna de Sigurd

Decoris

Laena. Laena ("oculto") es un planeta sometido a efecto invernadero con una nube de metano. Carece de un núcleo rico en metales y una magnetosfera significativa, lo cual facilitó un análisis que ha revelado la presencia de equipo de minería en la superficie. Se puede deducir que las operaciones de minería se realizaron en los últimos cinco años, pues si las máquinas fueran más viejas el calor excesivo y las tormentas de polvo de óxido caliente ya habrían acabado con ellas.

Sanctum. Sanctum es la prueba del viejo proverbio espacial: "Que sea un mundo jardín no lo convierte en paraíso". Las gélidas tormentas de hielo cubren los polos y las zonas templadas, dejando una estrecha franja habitable en el ecuador. Esta zona seca y ventosa alberga la única vida vegetal terrestre que hay en Sanctum. El planeta todavía no ha desarrollado animales terrestres, aunque los invertebrados de sus mares pelágicos alcanzan grandes tamaños. La minería o "perforación de hielo", que se puede realizar en cualquier parte, salvo en el ecuador, es un trabajo habitual en Sanctum. El planeta es rico en depósitos de platino, paladio y boro; éste último se utiliza en el planeta para fabricar semiconductores. Los niveles de dióxido de carbono en Sanctum pueden alcanzar las 5000 partes por millón durante las inversiones térmicas. Los viajeros deberían llevar una máscara con sistema de respiración en todo momento y consultar las advertencias del Servicio Meteorológico Planetario de Sanctum. La piratería en Sanctum ha alcanzado las cotas más elevadas en los últimos 14 años. Los visitantes deberían asumir medidas de precaución adecuadas.

Skepsis

Es un sistema de puerta de enlace. Skepsis puede ser identificado por la forma plural (Σκέψεις) de la palabra griega "skepsi" (Σκέψη) lo que significa “que se pensaba”. Como tal, también puede referirse a los escépticos, ya que todos los planetas dentro del sistema tienen el nombre de científicos notables.

Wallace. Wallace es un pequeño planeta pegasiano (o "joven caliente") de fuera del sistema solar que entró en él, y fue capturado por el pozo gravitatorio de Skepsis, una estrella de clase G. Wallace está estabilizado por el gradiente gravitatorio y su lado caliente alcanza temperaturas superiores a los 2500 grados Celsius. Aunque no es lo suficientemente grande en proporción a la estrella como para provocar eclipses visibles desde Watson, se puede identificar fácilmente al amanecer o al anochecer, pues es uno de los cuerpos celestes más brillantes.

Darwin. El nombre de Darwin, un planeta rocoso de tamaño mediano, es bastante irónico, pues es uno de los peores lugares para la vida de la galaxia. Su atmósfera es inclemente, la temperatura abrasadora y sus componentes químicos tóxicos. Una inquebrantable bruma de monóxido de carbono y metano rodea el planeta, y los análisis de la superficie solo muestran silicatos y estaño fundido. Sus fluctuaciones térmicas diarias provocan dos vórtices huracanados en cada polo que forman unos "ojos" que pueden ser vistos desde la órbita. A pesar de todo, los viajeros espaciales siguen usando este planeta para descargar los núcleos motrices; el hidrógeno atraviesa las nubes de la parte superior de la atmósfera, por lo que es posible aproximarse sin mucho peligro.

Watson. Watson es famoso entre los medios humanos por dos motivos: sus mareas espectaculares provacadas por una luna grande y el caos burocrático que provocaron las naciones terrestres al asentarse aquí. Watson es un mundo jardín descubierto en 2165 EC y reclamado por la Federación Popular China, los Estados Unidos de Norteamérica y la Unión europea. La Alianza de Sistemas negoció el infame "compromiso de Reikiavik", que limita la colonización de cada coalición en ciudades con poblaciones de cada nación. Watson es algo más frío que la Tierra; su zona templada alcanza unos 30 grados desde el ecuador en las dos latitudes. La vida no encaja fácilmente en los patrones de evolución de la Tierra; algunas islas tienen especies que se parecen a los mamíferos placentarios terrestres, mientras que otras están dominadas por artrópodos. Se estima que se necesitarán al menos dos generaciones más de xenozoólogos para clasificar a todas las especies del planeta.

Franklin. Una luna grande de Watson. Tiene una atmósfera vestigial de dióxido de carbono, pero su superficie desolada no muestra signos de agua ni de vida. Para defender Watson de los piratas de los Sistemas de Terminus, Franklin cuenta con dos espaciopuertos y dos bases navales de la Alianza capaces de dar refugio a un total de doce escuadrones de cazas, así como con un número secreto de misiles balísticos interplanetarios. Los campos de efecto de masa mantiene la gravedad a un nivel adecuado para largas estancias en las instalaciones.

Crick. Crick es un planeta rocoso con enormes océanos congelados, famoso por sus espectaculares géiseres que pueden verse desde la órbita. Aunque la temperatura y la presión son soportables para la vida humana, su densa atmósfera, formada principalmente por monóxido y dióxido de carbono, obligan a llevar máscaras con sistema de respiración o trajes ambientales. Los recursos explotables más abundantes son las sales de potasio de los lechos marinos, que alcanzan buenos precios en los mundos en terraformación.

Pauling. Se cree que el campo gravitatorio de Pauling, un gigante gaseoso de hidrógeno y metano, ha limpiado la mayor parte de lo que habría sido un considerable cinturón de asteroides. La misión 2163 de la sonda espacial "Ultimate" aportó datos que confirmaban esta teoría a los habitantes de Watson y dio a los colonos un número preciso de sus lunas (66), anillos, cuerpos celestes del anillo parecidos a lunas, y más de 200 cráteres de impactos visibles en su agujereada superficie. "Ultimate" ha sido reciclada para su uso en otras misiones dentro del sistema solar.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Keimowitz. Keimowitz, bautizado en honor del pionero de las técnicas curativas con aguas subterráneas del siglo XXI, es una impresionante capa de hielo sobre un resistente núcleo metálico. A pesar de su tamaño, solo tiene una luna, Noa, que comparte su composición de carbono. Esto hace pensar a los astrónomos que se formó como consecuencia de un impacto gigante. Los depósitos de iridio han atraído a los mineros, que deben trabajar con robots de control remoto a causa de la elevada gravedad del planeta.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Concentrado Fénix

La Nebulosa del Fénix Massing es una nebulosa dorada y azul que se encuentra cerca del Velo de Perseo. La actividad geth en el Velo cercano es alta, y por lo tanto cruzar la nebulosa es muy peligroso.

Chomos

Trigestis. Trigestis es un gigante gaseoso, llamado así por el primer astrónomo Salariano que predijo matemáticamente la localización de planetas en lugar de a través de la observación directa. Cuenta con un sistema de anillos débiles y tres lunas: Sidacha, Norem y Bestia. Las nubes de gran altitud se pueden ver en la atmósfera inferior Trigestis, y el amoniaco le dan un color azul. El planeta se cree que es una captura extrasolar.

Lattesh. Lattesh traducido de un dialecto salariano significa "es un invierno todavía". Tiene una temperatura casi habitable y agua abundante, pero no da señales de vida. Regulares erupciones supervolcanicas en el hemisferio sur han cubierto el sol y lo sumen en un clima aún más escalofriante de lo habitual.

Salahiel

Ekuna. Ekuna, descubierto por los quarianos en el cambio de siglo, es un planeta habitable de interés menor para la mayoría de las especies. Gira en torno a un sol naranja y su temperatura es gélida, por lo que los primeros intentos de colonización se realizaron en el ecuador, cuyo clima es más favorable para la agricultura. Los quarianos, interesados en conseguir un mundo de origen propio, solicitaron al Consejo de la Ciudadela el derecho a quedarse con Ekuna, pero antes de recibir la respuesta cientos de miles ya se habían asentado en el planeta. El Consejo lo calificó de ocupación ilegal, no prestó atención a los súplicas quarianas y entregó el planeta a los elcor, mejor dotados para soportar la gravedad del planeta. Concedieron un mes a los quarianos para abandonar el planeta antes de bombardear sus colonias. Los restos quarianos que han quedado atrás conforman parte del paisaje. Se aconseja a los miembros de otras especies que visiten Ekuna que utilicen campos de efecto de masa personales o vehiculares para aliviar la presión, pues la gravedad de la superficie puede causar problemas de salud o mecánicos.

El Mar de Tormentas

Estación Renegada. Una vez llamada Haratar por los quarianos, esta estación espacial fue despojado de su tecnología útil por la huida Flota Migrante cuando salieron del Velo de Perseo hace 300 años. Poco más que una superestructura metálica fría flotando en el vacío, la estación fue retirada de las cartas estelares enel año 2050 EC. La Analiza indica que la estación fue reconstruida y mejorada en un esfuerzo masivo que debe haber tenido por lo menos 10 años, lo que implica que puede haber habido algunos geth fuera del velo antes de su infame ataque en Eden Prime. Necesitando poco, y una fuente de combustible podría haber sido escondida aquí durante mucho más tiempo sin llamar la atención, rodeada de los mundos estériles de Tassrah o los inconsciente elcor l del sistema Salahiel. La estación es el hogar de una base de datos geth capaces de transmitir a grandes distancias. Aproximadamente 6.6 millones de copias de software geth se almacenan en la estación, la mayoría de los cuales se mantienen sin cuerpo en los servidores y descarga en las plataformas de patas cuando son necesarias.

Tassrah

Pahhur. Pahhur ("ardiente") es un gran planeta rocoso abrasado por la gigante blanca brillante en torno a la que orbita. Su densa atmósfera contiene hidrógeno, helio y nubes de vapor de magnesio que flotan sobre su núcleo rico en hierro, lo cual conforma un paisaje de lo más infernal. Su desmedida temperatura impide la explotación.

Sarapai. Sarapai ("siempre ascendiente") es el segundo planeta en órbita sobre la estrella blanca Tassrah. Su densa atmósfera de dióxido de carbono y etano crea un efecto invernadero sobre una superficie, muy caliente ya de por si. Los compuestos de cobalto que abundan en su corteza le dan espectaculares matices azules a su tierra. Las exploraciones de las sondas orbitales indican que la corteza contiene depósitos de platino que probablemente estén sin explotar, como los de Pahhur, su planeta hermano.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Ishassara. Ishassara es un gigante de gas formado en su mayor parte por hidrógeno y nitrógeno. En estos últimos años, su órbita le ha acercado al relé de masa de su sistema, por lo que se ha convertido en una parada popular de las naves de transporte interesadas para repostar hidrógeno para sus impulsores antes de continuar.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Tifón

Aite. Aite es un mundo parecido a la Tierra con una variedad de zonas habitables que van desde desiertos a selvas. También posee tenues anillos, una característica inusual para un planeta no gigante. Los anillos contienen rocas de hasta un metro de longitud y una nube de polvo que se extiende cerca de 23.000 km del centro del planeta. Este fenómeno celeste impresionante, sin embargo, queda eclipsada por el hecho de que la luna más grande de Aite, Litae, se encuentra en una órbita inestable y se prevé un impacto en el planeta en los próximos dos siglos. A sabiendas del riesgo, la población colonial y la inversión ha sido de inferior magnitud que en otros mundos jardín.

Moros. Moros es un planeta pequeño de la roca con una delgada atmósfera de nitrógeno y monóxido de carbono. Cada ciudad-estado de Aite que ha obtenido los derechos para explotar el planeta por sus yacimientos de metales pesados, mantiene también tres pequeños hábitats en Moros, tan lejos el uno del otro como sea posible. Sin embargo, las guerras del planeta se han extendido aquí, y los hábitats, de vez en cuando, envían equipos de comandos de asalto uno contra otros. Los habitantes de Moros han establecido un gran número de minas antipersonales y antivehiculares en puntos estratégicos por todo el planeta. Los lugares donde se han registrado llacimientos mineros son muy poco confiables. No se aconseja a la población civil viajar aqui.

Echidna. Llamada el "Neptuno caliente", Echidna gira rápidamente alrededor de la estrella Tifón a una distancia muy similar nuestro Júpiter y nuestro Sol. Se cree que se han formado más lejos y poco a poco migró a su posición actual. Su núcleo es mayor en el contenido rocoso que nuestro Neptuno, consecuencia de atraer a los asteroides y otros desechos durante su viaje a través de su sistema solar.

Ponos. Ponos es el típico gigante de gas de hidrógeno y helio. De vital importancia una vez, las máquinas de refinación de helio-3 que estaban en en órbita alrededor del planeta fueron destruidas en una de las muchas guerras de Aite, y el comercio extraplanetario se vio seriamente afectado como resultado. Los dictadores de Aite, no están contentos con esta situación, pero consideran un mal necesario para convertirse en el primero en empezar a trabajar en una refinería el eliminar antes cualquier posibilidad de que otras naciones (o planetas) se aprovechen de la misma.

El Alcaudón Abisal

Urla Rast

Bovis Tor. Llamado "el mar brillante" en una antigua lengua volus, Bovis Tor se llama así por su superficie en ebullición, rica en brillante aluminio caliente salpicado de cantos oscuros de carbono. Su densa atmósfera de nitrógeno y oxígeno no es un indicador de vida ya que la temperatura es demasiado alta.

Talis Fia. Talis Fia es un planeta capaz de sostener la vida, si es que la vida pudiese respirar amoníaco. Descubierto por exploradores Asari, el planeta fue utilizado como moneda de cambio por el Consejo de la Ciudadela, que rápidamente redactó un acuerdo de colonización con los volus. El Consejo iba a financiar el esfuerzo de colonización volus a cambio de beneficios comerciales masivos. Con un entusiasmo inusitado, una afluencia enorme volus sobrevino, y el Consejo cosechó los beneficios económicos para una docena de años antes de la explosión de la burbuja colonización. Hoy en día los buenos momentos económicos de Talis Fia han quedado atrás, y las modernas empresas volus son operaciones degolladas. La piratería es una grave amenaza para la navegación, y los bien armados criminales ven a los volus como una presa fácil.

Doz Atab. Un gigante de hielo, Doz Atab ("el cielo guarda") tiene un matiz azulado a causa de su hidrógeno y metano. Su inclinación del eje hace que la temperatura de sus estaciones varíe mucho.

Xe Cha

Zada Ban. Zada Ban es un gran planeta llamado así por una deidad volus de la tristeza. Su corteza es rica en uranio, erosionada por los vientos para crear grandes tormentas de polvo radiactivo a través de su superficie. El consorcio volus de Talis Fia han explorado el planeta a fondo con las sondas espaciales y robo-máquinas mineras y descubrió que no son los primeros en explotar el planeta. Los restos de una estación de minería, de aproximadamente 50.000 años, se encuentran cerca del ecuador del planeta. Curiosamente, las minas cercanas de mioneral de uranio no fueron explotadas, si no que fueron abandonadas poco después de entrar en funcionamiento.

Aphras. Un descubrimiento único, Aphras es un "gemelo celestial" - un planeta en un sistema de estrellas que tiene no uno, sino dos, mundos de un tamaño suficiente para retener una atmósfera de nitrógeno y oxígeno dentro de la zona de vida habitable de su estrella madre. La evidencia fósil muestra vertebrados abundantes y evidencia de una especie sapiente de de aves terrestres a un nivel tecnológico similar a nuestra Edad del Bronce. Sin embargo, el único rastro de la vida contemporánea en el planeta es el de organismos unicelulares en sus mares. Todo lo demás ha sufrido un evento de extinción - una serie de impactos masivos que vaporizaron enormes cantidades de agua y arrojaron polvo en su atmósfera. Las primeras teorías de que este evento fue una colisión con un asteroide fragmentado ya han sido descontadas - los cráteres de impacto afectaron directamente a los centros habitacionales.

Tosal Nym. Tosal Nym era el más raro de joyas: un segundo planeta jardín con la misma vida que Aphras. No es tan antiguo como su planeta hermano, su evidencia fósil indica que era el hogar de la vida abundante de invertebrados marinos. Sin embargo, los cráteres similares a los de Aphras crearon una cubierta de polvo que mató a 99 por ciento de la biología del planeta. El espaciamiento uniforme de los cráteres indica un ataque coordinado simultánea en los puntos de todo el mundo, en lugar de una colisión de un asteroide o un escenario supervolcanico.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Vem Osca. Un gigante de gas, Vem Osca ("testigo llanto" en Iperian Volus) es un planeta de baja densidad de hidrógeno y helio con más de 35 lunas. A finales de este año, 33 de las lunas serán visibles desde la superficie del planeta, un evento que será grabado por las sondas espaciales de toda la galaxia.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Nebulosa Titán

Haskins

Capek. Capek es un mundo rocoso sin agua envuelto de una nube de hidrógeno y etano, que se encuentra bajo el intenso calor de un sol blanco. El azufre y el hierro hacen que la superficie del planeta sea negra y amarillenta. En los registros no figura ningún asentamiento, aunque hay anomalías que indican claramente estructuras techadas metálicas.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Umbral Vallhallan

Micah

Elohi. Un pequeño gigante de hidrógeno y helio de gas que se formó alrededor de un núcleo de hidrógeno metálico. Elohi será la sede de un evento astronómico poco frecuente a finales de este año. El cometa Asaro vendrá en su órbita de 70 años galácticos estándar y viajará tan cerca del gigante que se predice pueda ser capturado como una luna. Decenas de sondas espaciales de toda la galaxia se han puesto en marcha para registrar este momento. Elohi está dentro de la " línea helada " de su estrella madre, donde los gigantes de gas no suelen formarse. Un número estadísticamente significativo de las señales de socorro han sido detectadas a menos de un millón de kilómetros alrededor de Elohi. Se cree que hay piratas trabajando la zona. El turismo no es aconsejable.

Dumah. El hogar de 51 lunas, incluyendo la luna prebiótica Anafiel. Duma es un estándar de hidrógeno y helio gigante gaseoso con violentos vientos de superficie superiores a los 1,900 mph. Al igual que su planeta hermano Elohi, se cree que es una captura extrasolar.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Farlas. Farlas es un asteroide perteneciente a un trío formado alrededor de un núcleo de Elemento cero. De superficie rocosa, es el más sencillo de minar de los tres. Siendo un asteroide de carbono, Farlas tiene rastros de minerales, contenedores de agua y carbono orgánico en forma de kerógeno. Actualmente, el asteroide está rodeado de naves mineras quarianas de extracción de combustible para la Flota Nómada.

Kakabel. El segundo asteroide en el sistema formado alrededor de un núcleo de elemento cero. Kakabel es otro asteroide carbonoso, con una superficie hecha de materiales hidratados, tales como carbonatos y arcillas. Debajo de su superficie helada hay agua en estado líquido, con algunos aminoácidos. La superficie de Kakabel continuamente es perforada por las estaciones de minería, donde los quarianos se avastecen tanto como sea posible antes de continuar.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Israfil. Más grande de los tres grandes asteroides, Israfil es un asteroide carbonoso con silicato pesado. Es el hogar de aproximadamente 40 especies de microorganismos en el agua líquida y se culpa de ser la fuente del agente bacteriológico causante del EHE (la encefalopatía humanoide exótica) que utilizó el grupo terrorista Totenkopf en su ataque a Estación Gagarin en 2184. Aunque muchos en la comunidad científica alegaron que Israfil no tenía la atmósfera suficiente, o historial evolutivo, para albergar vida, el asteroide y sus mineros fueron puestos en cuarentena, para tranquilizar a la opinión pública que la Alianza de Sistemas estaba tomando medidas. Aunque no se encontraron evidencias de que el virus fuese originario de este lugar de forma natural, o si por el contrario fue creado en un laboratorio local, el buque SSV Manila y un equipo de epidemiólogos se mantenen vigilando el asteroide hoy en día.

Paz

Garvug. En 354 dC Garvug era considerado un "mundo ideal" para los krogan, porque nadie quería vivir en una roca congelada. Técnicamente, un mundo de vida fértil, Garvug tenía un cinturón fértil en su ecuador y vida marina en los mares. Con el cambio de siglo, los krogan se habían adaptado completamente, y cientos de familia convivían en grandes refugios subterráneos. Sin emabrgo, los arrecifes de coral terminaron siendo destruidos por la pesca excesiva y la contaminación, y muchos krogan salieron a las estrellas para encontrar otro planeta que consumir. Garvug fue usado como una lección objetiva del Consejo de la Ciudadela de cómo los krogan no eran capaces de equilibrar sus propios números. Hoy Garvug es un páramo helado donde los esfuerzos de diversas empresas tratan de implementar prácticas sostenibles de pesca y acuicultura. Los saqueadores Krogan y vorcha son una amenaza constante, y las empresas pagan mercenarios para mantener sus operaciones seguras.

Raheel-Leyya

Leyya. El más pequeño del gigantesco sistema binario, Leyya es una estrella joven, un gigante de color azul brillante BIII aproximadamente 13 veces la masa del Sol, y 27.500 grados Celsius. Demasiado caliente para que los planetas se formen a su alrededor, lo más probable es que Leyya se convierta en una nova en un periodo corto de unos pocos millones de años.

Flota Migrante. También conocida como la Flotilla. La Flota Nómada es la mayor flota de naves espaciales de la galaxia, y el hogar de los quarianos desde que fueran expulsados de su planeta de origen por los geth. La Flota Nómada se compone de aproximadamente cincuenta mil naves que albergan a diecisiete millones de quarianos. La flota es tan grande que puede tardar días en pasar a través de un relé de masa. Algunos de los barcos permanecen activos desde hace más de tres siglos. La Flota Nómada rara vez recibe a miembros de otras especies, ya que consideran cualquier riesgo a la flota como un riesgo para las especie quariana.

Depósito de Combustible. Una estación de servicios y avituallamiento.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

Nebulosa Víper

Bahak

La Hegemonía batariana considera que cualquier presencia de buques militares de la Alianza en el espacio batariano como hostil. El uso de sistemas de ocultación es muy recomendable.

Clogon. Un planeta invernadero con una gruesa atmósfera de metano y etano, Clogon se ha quedado relativamente al margen de la Hegemonía batariana. Al igual que con muchos planetas batarianos, los satélites espía continuamente vigilan a los piratas u otros enemigos del estado que vienen al planeta.

Aratoht. "Al igual que el Monte Everest dentro de un horno", fue como John Grissom describió Aratoht, mientras que en una misión de investigación de la Alianza para ver si el mundo del jardín valía la pena. Su equipo finalmente se decidió que la presión del planeta y el contenido de oxígeno demasiado bajo no servían para ser habitados por humanos, poniendo fin a una batalla política de un año con los batarianos y el Comité de mundos habitables del Consejo de la Ciudadela. Desde entonces, la hegemonía batariana silenciosamente ha colonizado las regiones polares del planeta, donde el calor es manejable, debido a las fuertes lluvias. La información sobre la misma colonia está restringida por el Departamento de la Hegemonía de Control de la información, pero algunos hechos son conocidos. Una operación a gran escala para aumentar el contenido de oxígeno del planeta está en marcha: los trabajadores calificados en constante volcado de las cianobacterias en los océanos y semillas de la zona habitable, con especies de plantas invasoras. El trabajo esclavo se reserva en gran medida para la extensa industria minera del planeta, que se aprovecha de los filones más ricos del planeta de los metales de alta densidad ferrosos y pesados. Inteligencia de la Alianza también ha confirmado que la colonia es el hogar de varias instalaciones militares batarianas, una señal de peligro para un planeta tan cercano al grupo local de la Tierra. Su infraestructura incluye muchos satélites y estaciones espaciales.

Yunaca. Un planeta de roca pequeño, con una delgada atmósfera de dióxido de carbono y monóxido de carbono. Yunaca tiene abundantes metales, pero el proteccionismo hace que la minería sea más rentable para la empresa batariana Aratoht. Unos cuantos viejos satélites de espionaje orbitan a su alrrededor, en busca de operaciones de minería sin licencia.

Urmola. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Urmola es el hogar de una infraestructura que genera helio-3 y antiprotones. Ambas fuentes de combustible se limitan a Hegemonía, obligando a los buques mercantes atracar en Bastzuda para reabastecerse de combustible antes de su viaje. Una importante estación naval está estacionado en Urmola, sus buques vigilan las instalaciones de los enemigos por dentro y por fuera. Al igual que con otros planetas en el sistema, los satélites espías están por todas partes.

Bastzuda. Un gigante de gas de hidrógeno y helio, Bastzuda es el hogar de la infraestructura que reúne a helio-3, así como militares estaciones espaciales que ofrecen y protegen el recurso. Satélites espía se encuentran en abundancia aquí, mirando a los indeseables que entran en el sistema o fugitivos él.

Cinturón de asteroides. Un cinturón de asteroides corriente.

Relé de masa. Uno de los relés de masa utilizados desde hace incontables milenios para viajar instantáneamente por toda la galaxia.

CREACIÓN DE PERSONAJES

CREAR UN PJ

En este juego, la creación de nuestro alter ego en la partida se realiza mediante la elección de una Clase de Personaje, y el reparto de puntos en una serie de apartados. A la hora de jugar, que cada jugador haga una copia de la hoja del arquetipo que prefiera, y que la rellene tal y como se explica a continuación.

Cada clase de personaje posee una serie de secciones. Muchas son comunes a todos las clases, pero algunos apartados son exclusivos para cada uno de ellos, por tanto, mejor leeros las hojas de cada arquetipo implicado para comprender mejor la creación de personajes.

Con este sistema, pretendemos que la creación de los protagonistas sea mucho más rápida, y que no precise que los jugadores tengan que consultar el manual a la hora de crear un personaje, ni a la hora de comprobar que hace esa cualidad especial que solo nosotros poseemos.

A continuación describiremos un poco cada una de las secciones de la hoja de personaje.

Clase: La profesión del personaje. Esto otorga y restringe los Talentos disponibles.

Concepto: Una descripción rápida de la clase en cuestión que has escogido.

Descripción: Un espacio en blanco para que puedas definir la descripción física, motivaciones y forma de ser de tu personaje.

Raza: Escoger una de las razas jugables. Esto otorga ciertas bonificaciones y penalizaciones a ciertos rasgos de nuestro personaje.

Características: También conocidas como atributos principales. Son ocho rasgos que determinan el potencian inicial, genético, de nuestro personaje. En humanos ordinarios suele oscilar entre 3 y 8. El máximo de puntos que se pueden repartir en un solo atributo es de 10, por lo que solo podremos tener un atributo por encima de 10 si nuestra raza posee una bonificación en dicho rasgo (si contamos, por ejemplo, con Fuerza +3, podríamos tener, como máximo, un 13 en Fuerza). A la hora de crear un personaje, contamos con 48 puntos, 24 si creas un personaje secundario, para repartir entre nuestras características principales.

- Fuerza (FUE): la potencia muscular del PJ.

- Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

- Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

- Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

- Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

- Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

- Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

- Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Habilidades: Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje a lo largo de su vida. Su puntuación se suma a la de un atributo u otro en función de la tarea que deseemos resolver (ver apartado de sistema de juego, un poco más adelante). Todo personaje comienza con 40 puntos de generación de personaje (PG) , 20 si creas u persoanje secundario, para repartirlos entre sus habilidades. Al igual que ocurre con las características principales, no puedes repartir más de 10 puntos en una habilidad, pero ese límite puede sobrepasarse si nuestra clase de personaje cuenta con un bono en dicha habilidad en concreto, o hemos adquirido algún talento que amplíe ese nivel.

- Alerta: para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.
- Atletismo: capacidad física en general.
- Educación: conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc.
- Concentración: para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.
- Pelea: combate cuerpo a cuerpo.
- Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.
- Puntería: para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.
- Sigilo: pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.
- Artillería: uso de armas pesadas, exóticas, o montadas en vehículos.
- Ciencia: nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias.
- Coraje: para evitar el miedo.
- Conducir: manejar vehículos comunes.
- Disparo: uso de armas de fuego
- Etiqueta: para desenvolverse en entornos sociales y seducir.
- Intimidar: meter el miedo a los demás.
- Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.
- Liderazgo: para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.
- Medicina: para atender la salud de los demás.
- Mecánica: para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pisotones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.)
- Pilotar: para manejar aeronaves espaciales.
- Psicología: para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras, o curar daños mentales.
- Sistemas: manejo y manipulación de mecanismos y sistemas electrónicos, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc.
- Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.
- Subterfugio: para engañar, mentir y aprovechar las leyes en tu beneficio.

Vitalidad (PV): CON x3, x1 en personajes segundarios. Mide tu resistencia al daño físico. Baja al fallar en eludir dicho daño. Los modificadores de Vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

Aguante (PM): (VOL+CON) x3. Mide la resistencia y fatiga física. Baja al esforzarnos o al sufrir contusiones.

Defensa (DF): Señala lo difícil que es dañar al personaje en combate. Se calcula como puntuación en Destreza más la puntuación en la habilidad de Pelea, más seis.

Campo de fuerza (CF). Todos los protagonistas de Mass Effect cuentan con un campo de fuerza protector. Mientras el personaje posea puntos en su campo de fuerza, no perderá salud. Su salud se calculará como el valor de la armadura del personaje x3, x1 en personajes segundarios.

Talentos: Cada arquetipo cuenta con una o más cualidades, opcionales, únicas y exclusivas de su categoría. Si el jugador lo desea, puede invertir parte de sus PG en mejorar alguna de dichas cualidades. Cada Nivel cueta un PG por nivel hasta llegar al nivel 12, que es el máximo permitido. Los Talentos de cada clase de personaje vienen explicadas en su ficha. No se puede tener un talento por encima del nivel 3 a la hora de empezar la partida.

Equipo. Cada PJ parte con 2.000 créditos para equipo. Consulta apartado de servicios y coste de vida para más información.

SOLDADO

Concepto

Los soldados son especialistas en combate ideales para el frente de batalla. Los soldados empiezan el juego entrenados en el uso y destreza de pistolas y rifles de asalto, tienen mejorada la salud y la habilidad de llevar una armadura de combate de nivel medio. Mientras progresas en el juego puedes desbloquear entrenamientos de asaltos, destrezas con escopetas y rifles de precisión, o ser capaz de administrar primeros auxilios a tus compañeros o a ti mismo, así como llevar una armadura de combate pesada.

Descripción particular

Nombre del personaje:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+	Educación	
Pelea	3+	Persuasión		Puntería	3+	Sigilo	3+
Artillería	3+	Ciencia		Coraje		Disparo	3+
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica		Medicina		Pilotar		Psicología	
Sistemas		Subterfugio		Supervivencia		Conducir	

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos disponibles inicialmente:

Armadura de combate. Cada nivel suma +2 a la Armadura cuando se emleen armaduras pesadas.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Entrenamiento de asalto. Cada nivel suma +3 a nuestra reserva de salud total.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Escopetas. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen escopetas en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Descarga de adrenalina. Cada nivel suma +1 en nuestra próxima tirada de Atletismo o Pelea. Activar este talento consume 10 puntos de Aguante.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Forma física. Cada nivel suma +2 en tareas relacionadas con la fortaleza física y el comabte cuerpo a cuerpo.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Granada de fragmentación. Cada nivel otroga una granada para poder ser usada (Triada PER+Puntería, daño +15). Una vez usada, el recurso se agota hasta la próxima sesión de juego.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Pistolas. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen pistolas en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Primeros auxilios. Cada nivel suma un +2 adicional en las tiradas de Medicina relacionadas con atender heridas.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Rifles de asalto. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen rifles de asalto en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Rifles de precisión. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen rifles de precisión en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

INGENIERO

Concepto

Los ingenieros son especialistas en tecnología. Usando el OmniTool holográfico pueden desencriptar sistemas de seguridad, reparar y/o modificar equipamiento técnico, desbaratar armamento enemigo o escudos y sanar a sus compañeros. Aunque empiecen el juego con solamente pistolas y el OmniTool, los ingenieros pueden desbloquear la habilidad de llevar armadura ligera y cambiar totalmente la tecnología enemiga. También pueden aprender a ponerse escudos protectores y sanar a sus compañeros.

Descripción particular

Nombre del personaje:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta	3+	Atletismo		Concentración	3+	Educación	3+
Pelea		Persuasión		Puntería		Sigilo	3+
Artillería		Ciencia		Coraje		Disparo	
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica	3+	Medicina		Pilotar	3+	Psicología	
Sistemas	3+	Subterfugio		Supervivencia		Conducir	3+

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos disponibles:

Decodificación. Cada nivel suma +2 en las tiradas de Sistemas a la hora de sabotear ordenadores, cerraduras electrónicas, y sistemas de seguridad.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Descarga criogénica. Permite hakear sistemas mecánicos y electrónicos y dejarlos colgados. Cada éxito en una tirada de INT+Sistemas es un turno que la máquina queda congelada. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante. No funciona con seres orgánicos, ni contra entidades mecánicas protegidas por un escudo.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Dron de combate. Activa un dron de comabte: una esfera flotante dotada de campos de fuerza y armamento. La tirada para controlarlo es de Inteligencia + Pilotar, yanto para maniobrar, como para atacar. El dron dispondrá de 5 puntos de salud y un arma de +1 de daño. Cada nivel adicional aumenta en +5 su salud y en +1 el daño ocasionado en combate. El dron consume 10 puntos de Aguante por escena que esté activado.

☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Electrónica. Cada nivel suma +2 en las tiradas de Sistemas y Mecánica a la hora de montar y reparar sistemas mecánicos o electrónicos.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Escudos. Cada nivel suma +5 a los puntos de salud de neustros Escudos.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Incineración. Permite sobrecargar sistemas mecánciso y electróncos, ocasionándoles daño físico. Cada éxito en una tirada de INT+Sistemas ocasiona un punto de daño. Cada nivel en este Talento suma +2 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante. No funciona con seres orgánicos, ni contra entidades mecánicas protegidas por un escudo.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Pirateo de IA. Permite hackear inteligencias artificiales. Cada éxito en una tirada de INT+Sistemas controla al IA un turno. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Primeros auxilios. Cada nivel suma un +2 adicional en las tiradas de Medicina relacionadas con atender heridas.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Pistolas. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen pistolas en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Sobrecarga. Permite piratear campos de fuerza de los rivales. Cada éxito en una tirada de INT+Sistemas ocasiona un punto de daño al rival. La dificultad suele ser 15. Cada nivel en este Talento suma +2 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

ADEPTO

Concepto

Los adeptos son especialistas bióticos. Comienzan equipados con pistolas y armadura ligera, la verdadera fuerza de un adepto es a través de implantes auto graduables que les confieren poderes bióticos. Estos poderes se pueden usar para levantar o lanzar objetos, proteger a los compañeros e inutilizar o destruir enemigos.

Descripción particular

Nombre del personaje:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta	3+	Atletismo		Concentración	5+	Educación	3+
Pelea		Persuasión	3+	Puntería		Sigilo	3+
Artillería		Ciencia		Coraje	3+	Disparo	
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica		Medicina		Pilotar		Psicología	4+
Sistemas		Subterfugio		Supervivencia		Conducir	

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos disponibles:

Alzamiento. Anula la gravedad en torno nuestra, o en torno a otro, haciéndole levitar en línea recta. Es preciso superar con una tirada enfrentada de VOL + Concentración a una ificultad igual a la CON + Atletismo +5 del objetivo. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante. No ocasiona daño, pero cada éxito dificulta en uno cualquier tirada del receptor.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Barrera. Crea una barrera biótica entorno al personaje. Cada nivel en este Talento suma +1 adicional a nuestra Armadura. Activar la barrera consume 10 puntos de Aguante por escena.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Dominación. Controla las mentes de seres orgánicos. Cada éxito en una tirada enfrentada de INT+Psicología VS Voluntad+Coraje controla la mente del rival un turno. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante. El dolor anula el efecto.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Éxtasis. Paraliza al objetivo. Cada éxito en una tirada de Voluntad+Concentración paraliza al rival un turno. El rival puede resistirse tirando Fuerza + Atletismo. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 de Aguante. No funciona contra objetivos con escudo de fuerza.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Estrellar. Aumenta la gravedad en 5m en torno nuestra, ocasionando tanto daño como éxitos obtenivos en una tirada enfrentada de VOL + Concentración VS CON+ Atletismo. Cada nivel en este talento suma +1 a la tirada y amplía el efecto 2 metros. Cada intento consume 5 de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Granada de racimo. Permite usar la biótica para lanzar granadas especiales de gran capacidad de daño. Cada nivel otroga una granada para poder ser usada (Triada PER+Puntería, daño +20). Una vez usada, el recurso se agota hasta la próxima sesión de juego. Cada intento consume 5 de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Lanzamiento. Golpea con una onda de energía al rival. Cada éxito (tirada de VOL +Concentración) ocasiona 1 de daño. Cada nivel en el talento da +2 a la tirada. Cada intento consume 5 de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Pistolas. Cada nivel da +2 al daño al usar pistolas. A partir del nivel 3, permite usar munición especial.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Singularidad. Crea un campo de masa a unos 20 metros de nosotros. Cualquiera que se encuentre a menos de 5 metros de dicho punto, se verá atraído por la gravedad, y deberá de tirar FUE +Atletismo contra la VOL+Concentración del PJ que causó la singularidad, si falla, será atrapado, y cada fracaso se restará a cualquier tirada que realice. El efecto disminuye un punto por turno transcurrido. Cada nivel en este talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Onda de choque. Usando nuestros talentos bióticos para lanzarnos unos 10m en línea recta, ocasionando a todo aquel que interceptemos tanto daño como éxitos en una tirada de Fuerza+Pelea. Cada nivel en este talento suma +2 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

INFILTRATOR

Concepto

Los agentes combinan combate y habilidades técnicas, y se especializan en matar o inutilizar enemigos a larga distancia. Estos espías están entrenados en el uso de las OmniTools, pero sobre todo en el descodificado y habilidades ofensivas más que en la curación. Pueden entrenar con pistolas o rifles de francotirador, y pueden aprender a llevar armadura de nivel medio.

Descripción particular

Nombre del personaje:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión		Puntería	3+	Sigilo	3+
Artillería		Ciencia		Coraje		Disparo	
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica		Medicina		Pilotar		Psicología	
Sistemas	3+	Subterfugio		Supervivencia		Conducir	

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos disponibles:

Decodificación. Cada nivel suma +2 en las tiradas de Sistemas a la hora de sabotear ordenadores, cerraduras electrónicas, y sistemas de seguridad.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Electrónica. Cada nivel suma +2 en las tiradas de Sistemas y Mecánica a la hora de montar y reparar sistemas mecánicos o electrónicos.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Escudos. Cada nivel suma +5 a los puntos de salud de neustros Escudos.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Incineración. Permite sobrecargar sistemas mecánciso y electróncos, ocasionándoles daño físico. Cada éxito en una tirada de INT+Sistemas ocasiona un punto de daño. Cada nivel en este Talento suma +2 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante. No funciona con seres orgánicos, ni contra entidades mecánicas protegidas por un escudo.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Forma física. Cada nivel suma +2 en tareas relacionadas con la fortaleza física y el comabte cuerpo a cuerpo.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Pistolas. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen pistolas en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Pirateo de IA. Permite hackear inteligencias artificiales. Cada éxito en una tirada de INT+Sistemas controla al IA un turno. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Primeros auxilios. Cada nivel suma un +2 adicional en las tiradas de Medicina relacionadas con atender heridas.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Ocultación táctica. Cada nivel suma +2 a Sigilo cuando te ocultes.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Rifles de precisión. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen rifles de precisión en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

VANGUARDIA

Concepto

Los Vanguards son guerreros bióticos. Combinan habilidades bióticas ofensivas y entrenamiento en armamento para abatir a sus oponentes con rapidez, y son especialmente mortíferos en combate a corta distancia. Pueden entrenar con pistolas o escopetas, y pueden aprender a llevar armadura de nivel medio.

Descripción particular

Nombre del personaje:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión		Puntería	3+	Sigilo	3+
Artillería		Ciencia		Coraje		Disparo	3+
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica		Medicina		Pilotar		Psicología	
Sistemas		Subterfugio		Supervivencia		Conducir	

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos disponibles:

Alzamiento. Anula la gravedad en torno nuestra, o en torno a otro, haciéndole levitar en línea recta. Es preciso superar con una tirada enfrentada de VOL + Concentración a una ificultad igual a la CON + Atletismo +5 del objetivo. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante. No ocasiona daño, pero cada éxito dificulta en uno cualquier tirada del receptor.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Barrera. Crea una barrera biótica entorno al personaje. Cada nivel en este Talento suma +1 adicional a nuestra Armadura. Activar la barrera consume 10 puntos de Aguante por escena.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Entrenamiento de asalto. Cada nivel suma +3 a nuestra reserva de salud total.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Escopetas. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen escopetas en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Estrellar. Aumenta la gravedad en 5m en torno nuestra, ocasionando tanto daño como éxitos obtenivos en una tirada enfrentada de VOL + Concentración VS CON+ Atletismo. Cada nivel en este talento suma +1 a la tirada y amplía el efecto 2 metros. Cada intento consume 5 de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Forma física. Cada nivel suma +2 en tareas relacionadas con la fortaleza física y el comabte cuerpo a cuerpo.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Lanzamiento. Golpea con una onda de energía al rival. Cada éxito (tirada de VOL +Concentración) ocasiona 1 de daño. Cada nivel en el talento da +2 a la tirada. Cada intento consume 5 de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Nova. Genera una onda de energía cinética que golpea todo a cinco metros en torno nuestro. Cada éxito (tirada de VOL +Concentración VS Defensa rival) ocasiona uno de daño. Cada nivel en el talento da +2 a la tirada y amplía el área de efecto dos metros. Cada intento consume 10 de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Pistolas. Cada nivel suma +2 al daño cuando se empleen pistolas en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Onda de choque. Usando nuestros talentos bióticos para lanzarnos unos 10m en línea recta, ocasionando a todo aquel que interceptemos tanto daño como éxitos en una tirada de Fuerza+Pelea. Cada nivel en este talento suma +2 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

CENTINELA

Concepto

Los centinelas combinan habilidades bióticas y tecnológicas. Tipicamente usan habilidades bióticas y aptitudes avanzadas de curación para defender a los aliados, además también pueden desbaratar los ataques enemigos con ataques bióticos o tecnológicos. Son más eficientes con las habilidades bióticas y tecnológicas que otras clases, pero su entrenamiento en comabte no está tan desarroyado.

Descripción particular

Nombre del personaje:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta	3+	Atletismo		Concentración	3+	Educación	3+
Pelea		Persuasión	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+
Artillería		Ciencia		Coraje		Disparo	
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica		Medicina		Pilotar		Psicología	3+
Sistemas	3+	Subterfugio		Supervivencia		Conducir	

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos disponibles:

Armadura tecnológica. Cada nivel suma +2 a la Armadura cuando se empleen armaduras ligeras.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Dominación. Controla las mentes de seres orgánicos. Cada éxito en una tirada enfrentada de INT+Psicología VS Voluntad+Coraje controla la mente del rival un turno. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante. El dolor anula el efecto.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Decodificación. Cada nivel suma +2 en las tiradas de Sistemas a la hora de sabotear ordenadores, cerraduras electrónicas, y sistemas de seguridad.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Electrónica. Cada nivel suma +2 en las tiradas de Sistemas y Mecánica a la hora de montar y reparar sistemas mecánicos o electrónicos.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Éxtasis. Paraliza al objetivo. Cada éxito en una tirada de Voluntad+Concentración paraliza al rival un turno. El rival puede resistirse tirando Fuerza + Atletismo. Cada nivel en este Talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 de Aguante. No funciona contra objetivos con escudo de fuerza.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Lanzamiento. Golpea con una onda de energía al rival. Cada éxito (tirada de VOL +Concentración) ocasiona 1 de daño. Cada nivel en el talento da +2 a la tirada. Cada intento consume 5 de Aguante.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Primeros auxilios. Cada nivel suma un +2 adicional en las tiradas de Medicina relacionadas con atender heridas.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Singularidad. Crea un campo de masa a unos 20 metros de nosotros. Cualquiera que se encuentre a menos de 5 metros de dicho punto, se verá atraído por la gravedad, y deberá de tirar FUE +Atletismo contra la VOL+Concentración del PJ que causó la singularidad, si falla, será atrapado, y cada fracaso se restará a cualquier tirada que realice. El efecto disminuye un punto por turno transcurrido. Cada nivel en este talento suma +1 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Sobrecarga. Permite piratear campos de fuerza de los rivales. Cada éxito en una tirada de INT+Sistemas ocasiona un punto de daño al rival. La dificultad suele ser 15. Cada nivel en este Talento suma +2 a la tirada. Cada intento consume 5 puntos de Aguante.
☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

NO COMBATIENTES

Concepto

Vendedores, embajadores, políticos, empresarios y demás personajes no especialmente enfocados al combate y la acción.

Esta clase no está presente como tal en el videojuego, pero durante las aventuras de Shepard nos encontramos con multitud de personajes que podrían englobarse aquí.

Principalmente, esta clase está destinada para crear persoanjes no jugadores.

Descripción particular

Nombre del personaje:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+
Artillería		Ciencia		Coraje		Disparo	
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica		Medicina		Pilotar		Psicología	
Sistemas		Subterfugio		Supervivencia		Conducir	

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos disponibles:

Adiestramiento en combate. Cada nivel suma +1 al daño cuando se empleen armas de fuego en combate. A partir del nivel 3, permite utilizar con el arma munición especial.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Contactos. Cada nivel otroga un aliado, ayudante o sicario del que podemos echar mano en un momento dado. Cuando se gasta u nivel en este talento, dicho nivel se pierde, y en su lugar el jugador tendrá un nuevo persoanje al que controlar. Los contactos son personajes no jugadores secundarios, y se crean como tales. El contacto ayudará al protagonista gratis una vez, el resto de veces habrá que engociar, consumir un nivel o dos de Riqueza, o hacerle un favor a cambio.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Especialidad. El personaje cuenta con un talento, especialidad o hobby muy específico y determinado, a definir:
Cada nivel otorga un +1 en cualquier tirada relacionada.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Formación académica. El personaje posee formación académica específica, a definir:
Cada nivel otorga un +1 en cualquier tirada relacionada.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Herramientas. Cada nivel adquirido puede canjearse por una herramienta u objeto que normalmente llevaríamos. Dichos objetos dan un +2 a una tarea en concreto, a determinar en el momento de gastar el nivel. Los objetos así obtenidos permanecen con el PJ, pero el Nivel se pierde.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Oficio. El personaje tiene un oficio, a definir:
Cada nivel otorga un +1 en cualquier tirada relacionada.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Rango social. El personaje es poderoso e influyente dentro de la sociedad. Posee un alto cargo social, a definir:
Cada nivel suma +1 en las tiradas de Persuasión y Etiqueta, siemrpe y cuado pueda hacer valer específicamente su cargo social.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Red de información. Cada nivel otorga un bonificador en las tiradas de subterfugio e investigación, siempre y cuando podamos hacer uso de nuestra red de información. Una investigación suele llevar algo de tiempo, por lo que los efectos no son inmediatos.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Riquezas. Cada nivel otorga unos 1.000 créditos al persoanaje. Una vez consumidos, el nivel se pierde hasta que se regenere la sesión de juego siguiente.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Suerte. Cada nivel adquirido puede consumirse para superar una tirada por el margen mínimo e imprescindible, siempre y cuando gaste el nivel antes de realizar la tirada. El jugador ha de dar una explicación coherente de porqué se ha salvado o logrado sobrepasar la adversidad.
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

RAZAS JUGABLES

En Masss Effect existen infinidad de razas y criaturas alienígenas. A efectos de reglas, cada raza otorga 8PC y 10 PG extras es decir, es como si jugases al nivel épico de C-system (por si quieres realizar crosvers con otros juegos)

Humanos

Descripción

Los seres Humanos son una especie bípeda y mamífera originaria del planeta Tierra. Están entre los 5 y 6'5 pies de altura. Su color de piel varía entre pálido rosa y marrón oscuro. Pueden vivir alrededor de 130 años debido a los nuevos avances médicos capaces de curar la mayoría de las enfermedades. Son vistos por las otras razas como inteligentes, agresivos, adaptables e imprevisibles. La sociedad Humana, también llamada la Alianza de Sistemas, ha avanzado considerablemente gracias a los viajes interestelares, posibles gracias a tecnología Proteana perdida en Marte descubierta en el 2148.

Economía y política

La Humanidad continúa expandiéndose al exterior y colonizando más y más planetas. La Guerra del Primer Contacto en el 2157 es un conflicto entre los humanos y los Turianos y esto hizo que las demás razas del consejo se fijaran en los Humanos. Se declaró la paz entre las dos razas y los Humanos fueron empujados a la comunidad galáctica.

Recientemente la Alianza de sistemas ha abierto una embajada humana en la Alianza para fortalecer las relaciones diplomáticas pero no tienen un asiento en el consejo.

Son odiados por varias razas ya que piensan que han avanzado demasiado deprisa. Los Volus por ejemplo les considerados unos recién llegados.

Biología

Los seres humanos tienen una fisiología bastante robusta. Su composición interna y los procesos reproductivos son típicos de la mayoría de los mamíferos bípedos, y su tamaño y proporciones de dar la apariencia de ser fuerte, rápido y ágil.

En comparación las razas del consejo, los seres humanos son físicamente más débiles que los Turians y menos hábiles que las Asari, aunque los humanos tienden a ser más fuerte que la media Asari. Los seres humanos parecen, en promedio, a ser más fuerte que Salarians pero no tan rápidos, debido al elevado metabolismo de estos últimos. Como la mayoría de las razas orgánicas, los seres humanos también son capaces de producir individuos bióticos, pero hay un alto riesgo de complicaciones médicas.

Fuerza:	+1	**Voluntad:**	+1
Constitución:	+1	**Habilidad:**	+1
Inteligencia:	+1	**Carisma:**	+1
Percepción:	+1	**Destreza:**	+1

Habilidades:

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

TURIANOS

Descripción

Conocidos por una disciplina militarista, los Turianos son la especie que más recientemente ha tenido el privilegio de conseguir un asiento en el consejo.

Tienen características aviares y les hace parecer humanoides y aves rapaces. Palaven, el planeta natal, genera un débil campo magnético que permite más radiación solar, por eso muchas especies de Palaven desarrollan una especie de exoesqueleto para protegerse a si mismos.

Los Turianos son conocidos por su fuerza militar y sus contribuciones de naves, cruceros, destructores, soldados etc. a la flota de la Ciudadela. Son respetados por su servicio público ya que fueron los que propusieron la creación del C-Seg.

Política y economía

El gobierno Turiano es una meritocracia Jerárquica. Tienen 27 niveles de ciudadanía. Primero ciudadano. Al comenzar el servicio militar pasan al segundo nivel. Ciudadanía formal es el tercer nivel después de salir del servicio. A veces pueden ser degradados por cometer cualquier acto en contra de las leyes Turianas.

La economía Turiana es superior a la de la Alianza pero no puede igualar a la Asari, los Turians aceptaron a los Volus como ciudadanos a cambio de que estos ayudaran en tareas de economía a la sociedad. Fabricantes como Armax Arsenal y Armería de Haliat ofrecen armas avanzadas al ejército que cuenta con gran apoyo de una infraestructura bien desarrollada.

Los Turians son la mayor amenaza para los intereses económicos y políticos de la Alianza humana. Si bien los Batarians son abiertamente más hostiles, los Trians les siguen en poder. La Jerarquía es poderosa, estable y dinámica en la represión de las amenazas percibidas. Hay fricción continua entre las diversas organizaciones humanas y turians, por lo que los cuerpos diplomáticos de ambas razas están en perpetua alerta.

Sociedad

Todo ciudadano, de 15 a 30 años tiene capacidad para servir al gobierno como administrador, soldado, médico, lo que sea. Están mentalizados a hacer lo que hay que hacer, su sociedad está muy organizada. Un Turiano nunca pensará en si mismo, sus deseos personales los dejan a un lado para ocuparse de los de su grupo o familia. Tienen un gran sentido de la responsabilidad y del honor. El peor pecado que un Turiano puede cometer a los ojos de su pueblo es mentir sobre sus propias acciones. Los Turianos asesinos, la mayoría, no huyen si no que se entregan a las autoridades Turianas.

El cuerpo de ingenieros mantienen escuelas, puertos, naves espaciales... el cuerpo de bomberos sirve a la población civil, el centro de la sociedad es la fuerza militar pero no se trata solo de una fuerza armada, si no de todo lo anterior en conjunto. Oficiales y suboficiales tienen gran experiencia en el campo de batalla. No abundan bióticos Turianos. El personal militar está completamente formado y mantienen la

calma bajo el fuego enemigo. Todos reciben un año de formación antes de ser enviados al campo, en este, individualmente se puede pedir fuego de artillería. Abunda el uso de aviones teledirigidos para dar luz o apoyo. Estratégicamente son metódicos y pacientes, esperan casi siempre a que su enemigo de el primer paso.

Cuando se formó el consejo, los Turianos se vieron en una amarga guerra civil, la guerra de la Unificación, se inició con hostilidades entre colonias lejanas a Palaven. Utilizaban emblemas y pintadas para diferenciarse entre colonias. La Jerarquía no se metió en la guerra, esperó a que las colonias se debilitaran para luchar, al estar estas muy débiles, tuvieron que rendirse ante la Jerarquía Turiana y todo volvió a la normalidad.

Biología

El código genético Turian se basa en dextro-aminoácidos. Si tratan de ingerir alimentación humana, que se basa en el levo-aminoácidos, pueden entrar en shock anafiláctico. El ejército que ocupa la colonia Alianza de Shanxi desde la Primera Guerra Contacto ha de importar todos sus alimentos, con grandes gastos logísticos.

Los Turianos tienen una placa reflectante en la piel que los hace menos susceptibles a largo plazo ante las radiaciones solares, pero no desarrollan una armadura natural.

La sangre de los Turianos es de color azul oscuro por la presencia de Hemocianina en lugar de Hemoglobina.

Fuerza:	+3	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+3	**Habilidad:**	+0
Inteligencia:	+0	**Carisma:**	+0
Percepción:	+0	**Destreza:**	+2

Habilidades: Pelea+3, Disparo +3, Intimidar +2.

Trasfondos raciales: Placas (Protección +4 ante radiaciones y energía).

ASARIS

Descripción

Las Asari, vienen el planeta Thessia, son a menudo considerados las más poderosos y respetados especies en la galaxia conocida. Esto se debe en parte al hecho de la Asari fueran las primeras en la carrera para lograr el vuelo interestelar.

Las Asari son conocidas por su elegancia, diplomacia, características bióticas y talento. Su larga vida de milenios y fisiología, que les permite reproducirse con un miembro de cualquier género o especie, les da un tratamiento conservador pero, con actitud hacia otras razas. Las Asari fueron fundamentales en la propuesta y la fundación del Consejo de la Ciudadela, y han estado en el centro galáctico de la sociedad desde entonces.

Economía y política

Las Asari son una amenaza para los intereses de la Alianza. Su poder económico y reputación diplomática les permiten ejercer una influencia muy persuasiva. Afortunadamente, su ejército es apenas más que una colección de bandas locales de guerreros. Los soldados están bien armados y excepcionalmente calificados, pero no poseen suficiente organización a gran escala para las campañas militares.

El gobierno Asari no existe por si. Se decide la política a través del flujo y reflujo de la opinión pública en una extensa, pero bien organizada, democracia electrónica. En momentos de crisis, el pueblo se apoya en los miembros más ancianos, llamadas “Mujeres Sabias”

Las Asari poseen la mayor economía de la galaxia. Ellos tienen un gran volumen de intercambios y contactos sociales. Gremios de artesanía, como los de las ciudades Serrice y Armali, mantienen un virtual monopolio sobre la avanzada tecnología biótica. Dada su influencia política, un embargo por los Asari resultaría desastroso para la Alianza humana.

Sociedad

Debido a su larga vida, Asari se sienten más cómodos con la observación y el estudio que con una acción inmediata. En la diplomacia, esto se manifiesta en una tendencia al centrismo. Las Asari tratar de mantener estables los saldos de los derechos económicos, políticos, militares y el poder. Prefieren hacer su voluntad por medio de la influencia cultural.

Creen firmemente que sus ideales y creencias, inevitablemente, darán forma a la cultura galáctica.

Factores biológicos

Las Asari poseen una complexión semejante a las hembras humanas, pero solo parecen del género femenino a nuestros ojos. E realizad poseen un género único y pueden reproducirse con cualquier especie.

Durante el apareamiento un Asari y su pareja comparten recuerdos, pensamientos y sentimientos. Esta conexión menta permite a las Asari localizar los mejores rasgos genéticos de su pareja y transmitírselos a su descendencia.

Gracias a su capacidad para conectar con las mentes, las Asari tienen una gran facultad para manejar la biótica.

Fuerza:	+0	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+0	**Habilidad:**	+0
Inteligencia:	+2	**Carisma:**	+2
Percepción:	+0	**Destreza:**	+0

Habilidades: Etiqueta +3, Psicología +3.

Trasfondos raciales: Empatía +4 (se suma a cualquier tirada de biótica o psicología).

SALARIANOS

Descripción

Otra de las razas que conforman el consejo de la ciudadela. Fueron la segunda raza que llegó a la Ciudadela, y la que inicio las maniobras diplomáticas que dieron inicio al consejo Galáctico.

Los Salarians, o Salarianos, son una raza de anfibios hiperactivos con ojos saltones y una gran inteligencia. Para los Salarians, las otras especies son lentas y aburridas, especialmente los Elcor.

Sociedad y economía

En muchos sentidos, la política Salaria funciones de red como las familias nobles de la Tierra de la Europa medieval. Estructuralmente, el gobierno se compone de feudos, baronías, ducados, los planetas y las marchas (grupos de colonización).

La economía Salarian es la más pequeña de las tres razas del Consejo, pero aún mucho más amplia que la de La Alianza. Se basa en el desarrollo de tecnologías; sus industrias son líderes en la mayoría de los campos.

Por su insaciable curiosidad a veces coquetean con la ilegalidad, y a veces son más corruptos que un político. De todas formas son una de las razas del consejo y te leerán la cartilla a base de bien cuando seas tu el que te saltes las reglas.

Aunque tienen un servicio de inteligencia a medida de su curiosidad, lo del combate abierto no les va. Son propensos a usar otras razas para las cosas que requieren fuerza como los Turianos, o los Krogan (debido a la traición de estos últimos y el desarrollo de la genofagia actualmente sólo con los Turianos) aunque eso no quita que también busquen guardaespaldas en otras razas, como los Humanos.

Biología

Los Salarians son conocidos por su capacidad de observación y el pensamiento no lineal. Esto se manifiesta como una aptitud Increíble para la investigación y el espionaje. Están constantemente inventando y experimentando, y es de dominio público que siempre saben más de lo que dicen.

Lamentablemente, su velocidad metabólica les deja con una vida útil relativamente corta; ya que rara vez superan los cuarenta años terrestres.

El 90% de la población halarían es masculina.

Fuerza:	-2	**Voluntad:**	+1
Constitución:	-2	**Habilidad:**	+3
Inteligencia:	+4	**Carisma:**	+0
Percepción:	+3	**Destreza:**	+4

Habilidades: Sistemas +3, Subterfugio +3

Trasfondos raciales: -.

QUARIANOS

Descripción

Una raza alienígena de nómadas espaciales. Son generalmente más bajos y menos corpulentos que los humanos.

Siempre van ataviados con unos trajes de material desconocido, ocultando su rostro bajo unas máscaras de respiración.

Algunos creen que los Quarianos son cibernéticos, una mezcla de máquina y la biología que pueden sobrevivir durante un tiempo en el frío vacío del espacio. Otros creen que simplemente están tan acostumbrados a vivir en el interior de sun aeronaves improvisadas que nunca se quitan sus trajes de supervivencia.

Historia

Originalmente, eran una sociedad muy avanzada tecnológicamente, pero su declive llegó con la creación de su más grande obra: Los Ghets.

Trescientos años atrás, los Quarians crearon a los Geth, una especie de rudimentaria IA, para servir como una eficiente fuente de mano de obra. Sin embargo, los Geth se rebelaron contra sus amos y llevaron a los Quarian al exilio. Ahora, los Quarians vagar por la galaxia en una flotilla salvados de buques de salvamento, de segunda mano, tecnología y tecnología reciclada.

Otras especies tienden a menospreciar a los Quarians, viéndolos como los basureros y los condenan por desencadenar una peligrosa forma de vida sintética en el resto de la galaxia.

Factores económicos y políticos

El gobierno Quarian es una amalgama de representantes de los diversos buques espaciales, organizados en un consejo, y una dictadura militar. Todas las operaciones de la flota están dirigidas por los militares. La Junta

del Almirantazgo permite al gobierno civil levar a cavo la mayoría de las tareas de la sociedad, pero tiene autoridad para anularlos en caso de emergencia.

La economía Quarian existe en un nivel de subsistencia. El gobierno está obligado a proporcionar el aire, los alimentos y el agua a todos los ciudadanos para garantizar la supervivencia de la especie. El mayor activo de los Quarian es su capacidad técnica. Los Quarian son grandes mineros, técnicos y mecánicos, y con frecuencia son contratados por las industrias espaciales que buscan de forma barata, mano de obra cualificada. Esto a menudo provoca protestas y disturbios entre los trabajadores nativos.

La Flota Quarian incluye varios cientos de buques de guerra, pero debido a su precaria existencia, no puede considerarse una amenaza creíble. Los militares Querian no atacan a otros, solo defienden su flota. Hasta la fecha, La Alianza nunca se ha visto obligada a defender sus territorios de esta raza.

Sociedad

Las mayores influencias sobre la cultura Quarian son la creación y la revuelta de los Geth y la pérdida de su planeta natal. En contraste con otras razas, los Quarians son reacios a confiar en cualquier clase de máquina inteligente o inteligencia artificial, pero son mucho más propensos a tratarlos como si fueran seres vivos.

Factores biológicos

Poco se sabe de la biología Quarian. Al igual que los Turians, poseen una biología basada en dextro-aminoácidos, y no pueden consumir la alimentación humana. Fuera de sus propios buques, siempre usar un traje protector, totalmente sellado al medio ambiente externo. Nadie ha sido autorizado nunca a bordo de un buque Quarian, ya que según ellos mismos afirman, existe riesgo de contaminación.

Fuerza:	+1	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+0	**Habilidad:**	+3
Inteligencia:	+3	**Carisma:**	-3
Percepción:	+1	**Destreza:**	+3

Habilidades: Supervivencia +2, Pilotar +3, Disparar +3, Mecánica +2.

Trasfondos raciales: -

KROGAN

Descripcón

Los Krogan son una especie de reptiles bípedos natales del planeta Tuchanka, un mundo conocido por extremas condiciones ambientes y la superabundancia de depredadores. Los Krogan no solo sobrevivieron a estas condiciones, si no que lograron prosperar hasta tal punto que lograron una amplia tecnología.

Desgraciadamente, esta tecnología fue usada en una guerra que provocó un invierno nuclear en todo el planeta, reduciendo a esta especie a un grupo de clanes barbáricos.

Aproximadamente hace 2000 años los Krogan fueron una especie primitiva, tribal atrapado en un mundo que sufren a través de un invierno nuclear causado por sus propias decisiones. Fueron liberados por los Salarianos, que eran culturalmente superiores, dándoles tecnología avanzada y reubicándolos en un nuevo planeta.

Sin embargo, los Salarianos no actuaron por generosidad desinteresada. En ese momento, La Ciudadela se encuentra en una prolongada guerra galáctica con los Rachni, una raza inteligente de insectos espaciales. Se esperaba que los Krogan se unieran a las fuerzas de la Ciudadela como soldados en contra de un enemigo de otro modo imparable. El plan funcionó a la perfección: dos generaciones de Krogan no solo bastaron para detener la amenaza de los Rachi, si no para exterminar a toda al especie.

Por un breve período, los Krogan fueron aclamados como los salvadores de la galaxia. Sin embargo, sin las duras condiciones de Tuchanka para mantener su población bajo control, su número se disparó. La falta de recursos en su planeta natal hizo que los Krogan fuesen obligados a expandirse hacia nuevos mundos, ya habitados por razas leales a la Ciudadela.

Las llamadas Sublevaciones Krogan continuaron durante casi tres siglos. Los Krogan eran sometidos a bajas considerables, pero su elevada tasa de natalidad los hacía imparables. La victoria parecía inevitable, y el consejo de la ciudadela desesperaba.

Como último recurso, el consejo de la ciudadela acudió al recién formado imperio turiano en busca de ayuda. Los Turianos aceptaron y desataron una aterradora arma de bioingeniería desarrollada por los Salarianos: la Genophagia. Esta terrible arma causó una masacre entre la población infantil Krogan, provocando que solo uno de cada 1.000 infectados lograse sobrevivir.

Economía y política

Después de este duro golpe, los Krogan se vieron obligados a rendirse ante los turianos. Por su papel en reprimir las sublevaciones, los turianos fueron recompensados con un puesto en el Consejo de la Ciudadela. Mientras, los Krogan siguen sufriendo las consecuencias de la guerra: su número es cada vez más escaso, y los restantes supervivientes están dispersos por la galaxia.

Sociedad

Ante la certeza de su extinción como especie, la mayoría de los Krogan se han vuelto individualistas y egoístas. Suelen servir como mercenarios de alquiler al mejor postor, aunque muchos todavía les molesta y desprecian las razas de la Ciudadela que les condenaron a su trágico destino.

Biología

Debido a la brutalidad de su entorno natural, la selección natural ha desempeñado un papel importante en la evolución de la especie. Los Krogan se reproducían y maduraban en una tasa asombrosa. Su grandes hombros sostienen una gran joroba, que hace de almacén de reserva de nutrientes, permitiéndoles sobrevivir largos periodos de tiempo sin ninguna clase de alimentos. Sus pieles gruesas son prácticamente impermeables a los cortes, arañazos o contusiones, y son muy resistentes a las toxinas, radiación, y al calor y frío extremos.

Los Bióticos son raros, aunque aquellos que poseen el talento suelen tener fuertes habilidades. Sin embargo, la característica más notable es el número de órganos segundarios que poseen. Estos órganos pueden sustituir a uno principal si es dañado, haciendo que esta raza sea muy difícil de eliminar en una lucha normal.

Fuerza:	+6	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+6	**Habilidad:**	+0
Inteligencia:	-2	**Carisma:**	-2
Percepción:	+0	**Destreza:**	+0

Habilidades: Atletismo +3

Trasfondos raciales: Armadura natural +3.

GHETS

Descripción

Los **geth** son una raza de inteligencias artificiales en red, con apariencia humanoide. Fueron construidos hace 300 años por los quarianos como herramientas de trabajo y la guerra. Pero cuando los geth empezaron a dar muestras de evolucionar por su cuenta, ser conscientes de si mismos, y a cuestionar a sus amos, estos intentaron destruirlos. Los Geth ganaron la guerra resultante y redujeron a los Quarians a una raza de nómadas. La creación de los Geth ha dado lugar a una ley forzada: la represión sistemática de inteligencias artificiales en la sociedad galáctica.

Después de la expulsión de los Quarians, los Ghets se aislaron del resto de la galaxia, en los sistemas más allá de la Perseus Veil. Las razas de La Ciudadela reforzaron inmediatamente sus fronteras con El Velo, en espera de un inminente ataque, sin embargo, los Geth no han hecho ningún intento de ataque, y no se han visto durante siglos.

Sus actividades en el espacio más allá son un misterio.

Con el tiempo, los Ghets han adoptado numerosas subformas. También utilizan torretas y aviones teledirigidos (cohetes, asalto, reconstrucción y reparación de aviones teledirigidos específicamente). No está claro si estos también son IA o, simplemente, maquinaria controlada por los Geth.

Los Geths han cambiado mucho desde que expulsaron a los Quadians, algunos incluso tienen una apariencia casi orgánica, desdibujando severamente la frontera entre lo inorgánico y lo orgánico.

Cabe destacar, sin embargo, que en todas las formas Geth han de ser abordadas con extrema cautela, ya que son universalmente violentos.

Economía y política

Los Geths son reservados y aislados. Esto se debe en parte a su carácter sintético. No tienen necesidad de interactuar con otras razas porque no comparten los mismos objetivos, ni la unidad, ni los instintos orgánicos como especie. Los Geth son bastante hostiles hacia la vida orgánica, cosa que no es totalmente injustificado; su primera experiencia con la materia orgánica fue un intento de genocidio a manos de sus creadores, por el simple delito de ser seres sensibles.

Después de los acontecimientos de Masss Effect 2, se descubre que no todos los getts son tan hostiles hacia las demás formas de vida, solo aquellos que rinden culto a los Segadores.

Sociedad

Nada se sabe acerca de la estructura de mando Geth, o incluso si tienen una. Sin embargo, se sabe que tienen fuertes sentimientos religiosos, o el equivalente sintético.

Herejes

Son aquellos Geth que decidieron abandonar su planeta de origen para seguir a la vieja máquina (el Segador conocido como El Soberano) ya que ésta les prometía avance tecnológico de manera más sencilla cuando Saren Arterius los abordó. Aunque la inmensa mayoría se quedaron en su planeta, se permitió a los seguidores de Saren que se marcharan, recibiendo el apelativo de herejes, por alejarse de los principios de la mentalidad geth, que es buscar su propia autorrealización por medio de sus propios méritos sin encontrar caminos más sencillos o atajos para el fin de su desarrollo como especie.

Biología

Los Ghets se construyen de dos materiales, un gran plástico o de acero exterior, y una especie de síntesis de tejido muscular que les otorga su increíble agilidad.

Sangran una especie de líquido conductivo, pero no tienen los órganos internos, o sistema nervioso central, por lo que no sienten hambre o dolor.

Parte de su éxito se debe a su red neuronal. Cuanto más cerca están físicamente un NET de otro, más inteligentes se convierten ambos. Es decir, son capaces de sumar sus mentes individuales.

No se trata de una mentalidad de colmena, no pueden compartir los datos sensoriales, pero si volcar los conocimientos de un individuo en otro, haciendo que lo que sabe uno, lo aprendan instantáneamente los demás

Los Ghets tienen la facultad de cerrar sus núcleos de memoria cuando son derrotados, de forma que es casi imposible acceder a sus bancos de memoria.

Fuerza:	+1	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+1	**Habilidad:**	+2
Inteligencia:	+1	**Carisma:**	-5
Percepción:	+2	**Destreza:**	+6
Habilidades: Sigilo +5, Pelea +3, Disparo +2			
Trasfondos raciales: -			

BATARIANOS

Descripción

Una raza bípeda de cuatro ojos. Los Batarians son una especie con muy mala fama que optaron por aislarse del resto de la galaxia.

El sistema Terminus está infestado de piratas Batarianos, bandas y esclavistas, que alimenta el estereotipo del Batarian matón. Cabe señalar que estos criminales no representan a los ciudadanos, que tienen prohibido salir de espacio Batariano por su omnipresente y paranoico gobierno.

Economía y política

El gobierno es hostil a la Alianza de Sistemas, pero procuran bien mantenerse alejados de los intereses de las razas más poderosos del Consejo.

Se desconoce lo que piensa la población acerca de su aislamiento forzado, ya que el Departamento de Control de Información Batarian se asegura que sólo las noticias que el gobierno apruebe salgan al exterior.

Sociedad

Los Batarianos tienen en muy alta estima el rango social y la apariencia. La sociedad está dividida en castas, y está muy mal visto salirse de ellas.

Dejar en entredicho el valor del carácter social se considera un insulto grave.

Están firmemente convencidos de que las especies con menos de cuatro ojos son menos inteligentes.

Biología

En apariencia, los Batarianos son más delgados que la media humana, e igual de altos.

Poseen dos pares de ojos, uno relativamente abajo, cerca de las mejillas. Otro par más pequeños, los "ojos interiores", se encuentra por encima de ellos.

Batarians a menudo ganar la los duelos dialécticos con otras especies, ya que es muy difícil centrarse en uno de sus pares de ojos.

Fuerza:	+1	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+0	**Habilidad:**	+2
Inteligencia:	+1	**Carisma:**	-2
Percepción:	+4	**Destreza:**	+2

Habilidades: Supervivencia +2, Pilotar +2, Persuadir +3, Disparo +2.

Trasfondos raciales: -

DRELL

Descripción

Son humanoides omnívoros con aspecto de reptil donde su esperanza de vida oscila entre los 85 años. Nada más parir a sus hijos, éstos ya pueden ingerir alimentos sólidos.Comparado a los humanos, poseen un tejido muscular mas denso.

Antaño vivían en Rakhana,convertido actualmente en un completo desierto árido,en el cual se acabaron destruyendo ellos mismos,por culpa de un exceso de población totalmente descontrolado y su desastrosa expansión industrial, sumado a la incapacidad para vuelos espaciales, matándose los unos a los otros cuando los materiales comenzaron a escasear.

Historia

Los ancestros de los drell proceden de los secos y rocosos desiertos del inhóspito mundo de Rakhana. Hace 800 años, el ya de por sí estéril mundo de los drell fue decayendo poco a poco rumbo a una tierra sin vida debido a la desastrosa expansión de la industria. En ese momento, los drell carecían de naves y por tanto capacidad de vuelo interestelar, y con su población rozando los 11.000 millones de individuos se enfrentaron a una situación comprometida. Fue aproximadamente en esta época cuando los hanar entraron en contacto con la raza drell. En los siguientes 10 años, los hanar transportarían a cientos de miles de drell a su planeta natal, Kahje.

El resto de los miles de millones de drell que quedaron en Rakhana perecerían en su planeta moribundo, enfrentándose los unos a los otros por los escasos recursos restantes. Los drell ahora coexisten con los Hanar, y han sido parte de la civilización galáctica durante al menos doscientos años.

Sociedad

La mayoría de los drell están felices viviendo en Kahje. Agradecen cualquier oportunidad de crecer con los hanar, aunque algunos hanar los consideran ciudadanos de segunda clase. Sin embargo la situación es justamente la contraria, han conseguido integrarse en todos los niveles de la sociedad hanar como ciudadanos respetados y productivos.

Aquellos que dejan Kahje, suelen ser aventureros. Estos solitarios viajeros drell suelen buscar nuevas especies en cualquier lugar, con la intención de aprender sobre otras culturas. Este tipo de drells se cuentan por centenas, y están repartidos por la galaxia, y tienden a llevar vidas tranquilas.

Biología

Los drell son reptiles humanoides omnívoros con una longevidad media de 85 años galácticos. La apariencia de los drell es muy similar a la de los asari y los humanos, pero su capa muscular es más densa que la de los humanos, otorgándoles una gran fuerza. Muchas de sus características como reptiles están ocultas, sin embargo poseen un hueso en sus gargantas, que les permite inflarlas y producir sonido por encima del rango audible humano.

Dado que los ancestros de los drell provienen de áridos y rocosos desiertos, la tierra natal de los hanar, Kahje, que está rodeada por el océano, no es adecuada para ellos, por tanto deben mantenerse dentro de una ciudad con el clima controlado.

A causa de la diferencia de clima principal con su anterior planeta, los drell comenzaron a sufrir una enfermedad causada por bacterias, donde éstas comienzan a dañar su sistema respiratorio, causándoles una muerte lenta. El cuerpo del drell deja de poder soportar la humedad característica de dicho planeta, y acaba siendo infectado. Es hoy en día la principal causa de mortalidad de esta especie. Actualmente se desconoce la cura, aunque se puede retrasar la muerte, ya sea por medio de trasplantes, o con medicamentos.

Los drell tienen la capacidad de evadirse de su cuerpo, y poder volver a revivir con total perfección sus recuerdos, ya sean placenteros o traumáticos, como si estuviesen allí mismo. Algunos de ellos "no vuelven" y prefieren quedarse reviviendo un recuerdo una y otra vez, a esos drell se les conoce como "desconectados", cuando el cuerpo y la mente se encuentran en total desconexión.

Fuerza:	+3	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+1	**Habilidad:**	+0
Inteligencia:	+1	**Carisma:**	+0
Percepción:	+0	**Destreza:**	+3

Habilidades: Alerta +3, Atletismo +3

Trasfondos raciales: Armadura natural +2.

RAZAS NO JUGABLES

Ya sea por comportamiento o capacidades, exsiten razas en el universo de Mass Effect que no se han sido usadas como personajes jugables durante los juegos.

Más que nada, estas razas deberían de ser usadas para presentar PNJS. Solo pueden aparecer en vuestras partidas si se escoge la clase “no combatientes” o la clase “soldado”.

Los iluminados de Primacy (Hanar)

Descripción

Criaturas semejantes a las medusas terrestres, de un tamaño similar al humano ,con seudópodos y un cuerpo gelatinoso.

La mayoría de las razas los consideran unos esnobs elitistas y pedantes a causa de sus constumbres.

Factores políticos y económicos

El gobierno Hanar es una teocracia benigna. Si bien tolerante de otros credos, la religión oficial del estado es el culto de los "Enkindlers", que no son otros que la extinta raza de los Proteanas. Hay muchas ruinas Prothean en su mundo natal, y los Hanar creen que esta antigua raza son sus antepasados. Es difícil para un Hanar ver a los Proteanos como una raza real en lugar de figuras lmitológicas idealizadas.

Los Hanar están poco dispuestos a tratar con otras especies. Los contactos económicos se limitan a un puñado de estaciones de comercio en sus fronteras. Debido a esta auto-aislamiento y la única fisiología de su raza, su economía es pequeña y aislada del resto de la galaxia. Pocas tecnologías estándar están disponibles en su espacio, ya que producen muy pocos bienes que puedan ser utilizables por otros.

Sociedad

Los Hanar son reservados y corteses, con antiguas costumbres que dictan todos los aspectos de la conversación. Encuentran el discurso de otras razas grosero y muy a menudo se toman palabras normales como una grave ofensa. Se recomienda encarecidamente que el personal de la Alianza evite el contacto directo con individuos Hanar, y dejar la tarea a diplomáticos especialmente capacitados.

Los Hanar tienen dos nombres: uno público, que usan normalmente con desconocidos, uno llamado “del alma”, que solo comparten con sus más allegados . Jamás se dirigen a si mismos en primera persona, ya que lo consideran una grave falta de respeto.

Los Hanar son considerados una amenaza menor para La Alianza humana. Tienen poco interés en interactuar con otras culturas, debido a una obsesión cultural con modales y cortesía que raya en monomanía.

Factores biológicos

Al ser originalmente invertebrados marinos, los Hanar no pueden sostener su propio peso en condiciones normales de gravedad. Al unirse a la comunidad Galáctica, empezaron a utilizar unos dispositivos de gravedad y discos flotantes.

Sus tentáculos pueden manipular objetos, siempre y cuando no pesen demasiado.

Fuerza:	-3	**Voluntad:**	+3
Constitución:	-3	**Habilidad:**	+3
Inteligencia:	+5	**Carisma:**	+1
Percepción:	+4	**Destreza:**	+0

Habilidades: -

Trasfondos raciales: Deslizador aéreo (Destreza +2, les permite flotar).

Los tribunales de Dekuun (Elcor)

Nativos de planeta Dukuun, los Alcor son unas criaturas de cuatro patas enormes, pesadas y lentas.

La mayoría los consideran monótonos y aburridos, arraigados en ancestrales tradiciones

Factores económicos y políticos

La sociedad alcor se basa en una serie de antiguos preceptos y documentos legados por sus ancestros. Estos principios, agrupados en una inmensa bibliotecas, dan soluciones teóricas y minuciosamente detalladas a cualquier clase de imprevisto posible, y son seguidos a rajatabla por toda la sociedad.

Esto hace que la política Elcor sea muy previsible, siempre respaldada por un gran esfuerzo de investigación.

La economía Elcor es pequeña, sólo ligeramente más grande que la humana, pero muy bien desarrollada. No tienen gusto por precipitar las cosas, y les gusta hacer sus planes tras varios siglos de planificación. No necesitan del comercio, tienen todo lo que necesitan para abastecer sus propias necesidades, y sólo comercian productos acabados. Cualquier intento de embargo de su espacio sería infructuoso.

Si bien los Elcor son territoriales sobre cualquier área que ellos consideren suya, no tienen ningún interés en la expansión agresiva. Tienen un pequeño ejército, y no son amenaza para los intereses de La Alianza.

Sociedad

La psicología Elcor es deliberada y conservadora. Son incapaces de tomar decisiones impulsivas o de actuar precipitadamente. Siempre basan sus acciones a seguir después de deliberar e investigar concienzudamente todas las opciones.

Factores biológicos

Adaptados a la enorme gravedad de su planeta natal, la fisonomía de los alcor es pesada y difícil de mover. Son muy corpulentos, pero también muy lentos.

Afortunadamente, su piel es especialmente difícil de penetrar y su gran fortaleza les permite llevar gran cantidad de equipo pesado.

Los guerreros Elcor no temen los incendios, que soportan sin problemas, ni usan armas pequeñas, ya que sus poderosos hombros pueden transportar armamento que normalmente está destinado a los vehículos.

Fuerza:	+8	**Voluntad:**	-2
Constitución:	+8	**Habilidad:**	+0
Inteligencia:	+0	**Carisma:**	-2
Percepción:	+0	**Destreza:**	-4

Habilidades: Educación +3, Concentración +3

Trasfondos raciales: Robustos (Vitalidad +8).

Volus

Descripción

Criaturas de aspecto similar a los topos debido a un traje de protección ambiental. Suelen tener buenos cocimientos de gestión y de comercio, no en vano suelen ser contables (por definirlo de alguna manera) de los Turianos, este papel les ha llevado a tener un gran importancia en el desarrollo de la ciudadela. Aun así, los Volus opinan que el consejo les da la espalda o no los toman en serio llegando a desarrollar una actitud envidiosa a otras razas, en especial a los humanos los cuales según afirmaciones Volus,"Se han beneficiado mucho más que los Volus del consejo"

Por sí solos, los Volus son una amenaza menor para la Alianza. Sin embargo, sin embargo, hace cientos de años que tienen a los Turian como clientes en sus transacciones comerciales, y gozan de su protección.

Factores políticos y económicos

Los Volus tienen un gobierno independiente dentro de la jerarquía Turina, siempre que paguen sus impuestos y cumplan sus servicios como ingenieros militares, de intercambio y sus funciones con las finanzas. Los Volus apoyarán a los Turianos en cualquier guerra que ellos lleven a cavo y viceversa.

Los Volus poseen una economía desproporcionadamente grande a sus recursos. Son agresivos comerciantes e industriales con un gran talento en economía y finanzas. Muchos de los bancos más grandes de la galaxia, la creación de mayores empresas, y los cárteles de fabricación, tales como la Elkoss Combine, son propiedad o gestionados por Volus. También regulan la economía de La Ciudadela del complejo galáctico.

Sociedad

Viven en agrupaciones tribales donde la tribu más grande absorbe a las más pequeñas, formando un ciclo.

Desde los albores de su historia, las tribus de Volus han usado los trueques de recursos, territorios, e incluso de personas para obtener su estatuto. Esta cultura de intercambio se inclina a actividades económicas. Aunque algunos interpreten el trueque de miembros de una tribu como esclavitud, esta práctica, no es más odiosa que los matrimonios arreglados.

Factores biológicos

El mundo natal de los Volus tenía una alta concentración de amoníaco en su atmósfera. Para tratar en ambientes donde la concentración de carbono es elevada, precisan de sus característicos trajes. Sin ellos, no podrían respirar y fallecerían.

Fuerza:	+0	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+2	**Habilidad:**	+2
Inteligencia:	+2	**Carisma:**	+0
Percepción:	+2	**Destreza:**	+0

Habilidades: Psicología +3, Subterfugio +4.

Trasfondos raciales: Riquezas +1.

YAHG

Descripción

Los yahg son una raza de depredadores provenientes del planeta Parnack, conocidos por su violento y agresivo comportamiento, aunque ello no ha mermado sus increíbles capacidades cognitivas, que hacen que puedan llegar a aprender al mismo ritmo que un salariano .

Historia

Fueron descubiertos por el consejo de la Ciudadela en 2125 EC, con un nivel de desarrollo parecido al de la humanidad en el siglo XX, pero les fue negado el acceso al espacio de la ciudadela después de masacrar a la delegacion del consejo, ya que estos se dieron cuenta que los nuevos visitantes galácticos se creían superiores a ellos en lugar de nuevos vasallos, lo que es una ofensa para la sociedad de los Yahg.

Algún tiempo después dell primer contacto, los agentes del Corredor Sombrío trataron de secuestrar a un yahg para su estudio. Hubo varias muertes antes de que los agentes encontrasen a algunos interesados en dejar el planeta. Después de impresionantes exhibiciones de inteligencia y el aprendizaje, los dirigente4s del corredor Sombrío arreglaron en secreto que algunos yahg tomar puestos entre sus operativos, adiestrándoles en el uso de armamento moderno, y usándolos para neutralizar amenazas terroristas.

Biología

Además de su fuerza bruta, que compite con la de un krogan , esta especie cuenta con ocho ojos, lo que los dotan de un nivel de predicción de movimientos asombrosa; así como de una excepcional lectura del lenguaje corporal, lo que hace practicamente imposible engañar a un Yahg.

Fuerza:	+5	**Voluntad:**	+0
Constitución:	+4	**Habilidad:**	+0
Inteligencia:	+2	**Carisma:**	-4
Percepción:	+3	**Destreza:**	+0

Habilidades: -.

Trasfondos raciales: -.

VORCHA

Descripción

Conocidos por su biología única y su conducta agresiva, la vorcha son una primitiva raza que viven entre la galaxia más oscura y en los lugares más peligrosos, tales como Omega. Los Vorcha son entrenados por el Krogan Blood Pack como mercenarios debido a su naturaleza salvaje y la capacidad de adaptación a diferentes ambientes. El resto de la civilización galáctica las considera como plagas y carroñeros, y su presencia es generalmente visto como una plaga.

Historia

El mundo de origen de los vorcha es un planeta relativamente pequeño, hostil y superpoblado. Sus recursos han sido esquilmados por los salvajes y fecundos habitantes. A medida que la población crece, los vorcha luchan entre sí en fiera competencia por las necesidades básicas. Por ello, cada vorcha que nace es más fuerte y feroz que el anterior. No obstante, debido a la falta de recursos, la sociedad vorcha se ha mantenido sumamente primitiva.

Los vorcha que escaparon de su hostil mundo de origen lo hicieron escondidos como ratas en naves de razas capaces de viajar por el espacio que tuvieron la desgracia de visitar su planeta. Su adaptabilidad y resistencia les permite prosperar en los rincones sucios y oscuros de destino.

Sociedad

Los vorcha son sumamente agresivos. Tienden a comunicarse peleando, bien en solitario o en feroces enjambres.

Prefieren vivir con los de su raza en espacios compartidos antes que estar solos o mezclarse con alienígenas. Tienen un fuerte instinto de "anidación" y les gustan los lugares estrechos y atestados. Su tendencia a formar clanes y su afición por ocupar zonas de servicio deshabitadas en las estaciones espaciales refuerza la opinión, compartida por muchas especies, de que los vorcha son alimañas peligrosas que muerden a quien se acerque.

Cuando la población vorcha alcanza una “densidad crítica” en el espacio disponible, los jóvenes se marchan para fundar un nuevo clan en otro lugar. Aunque los clanes suelen evitar el contacto entre ellos, si escasea el espacio compiten agresivamente por los recursos y el alojamiento.

Biología

Los vorcha son la raza inteligente menos longeva que se conoce, con una esperanza de vida de solo 20 años.

Poseen singulares “grupos” internos de células no diferenciadas, como las de los gusanos planos de la Tierra. Si un vorcha se halla herido o en peligro, dichas células se desplazan a la zona afectada y en menos de una semana se convierten en formas especializadas que palian el problema.

Un vorcha cortado o quemado se adapta y engruesa su piel. En atmósferas apenas respirables, los pulmones del vorcha se adaptan para aprovechar los gases existentes. Un vorcha sometido a gravedad elevada desarrolla músculos más fuertes en corazón y piernas.

Los grupos de células no diferenciadas de los vorcha se reponen solos, pero el proceso es lento. Generalmente los vorcha solo pueden adaptarse a un único entorno en su breve vida. Sin embargo, las células reemplazadas les permiten curarse con rapidez e incluso regenerar extremidades perdidas en cuestión de meses.

Curiosamente, la singular biología de los vorcha ha hecho que dejen de evolucionar. Su ADN (o el equivalente) lleva millones de años sin alterarse. No necesitan evolucionar como especie ya que pueden adaptarse como individuos.

Viendo el potencial de esta adaptabilidad individual, los mercenarios krogan de la Manada Sangrienta suelen capturar grupos de vorcha, que reúnen y convierten en soldados a base de palizas. Los vorcha así "entrenados" son más fuertes, rápidos, inteligentes y resistentes que otros de su raza. Incluso unos pocos vorcha otorgan a una banda de mercenarios una ventaja formidable; cada vorcha adicional aumenta considerablemente la ferocidad en combate del grupo.

Fuerza:	+4	**Voluntad:**	+4
Constitución:	+2	**Habilidad:**	+0
Inteligencia:	-2	**Carisma:**	-2
Percepción:	+0	**Destreza:**	+2

Habilidades: -

Trasfondos raciales:

- Órgano exótico: un órgano exótico, producto de la adaptación, que otorga un +5 en un tipo de tirada determinado. Exige especificar como desarrollo dicho órgano el personaje.
- Curación rápida: un vorcha regenera un punto de salud por turno de reposo.

RALOI

Supuestamente era una raza de aves inteligentes originarias del planeta Turvess, los cuales hicieron el primer contacto con las asari en 2184, después de que un telescopio espacial descubriera el crucero asari Azedes en su sistema.

Biología

Poco se sabe de la biología de los raloi además de que tienen apariencia de ave. Al parecer durante los primeros contactos con otras especies, los raloi contrajeron una cepa de gripe, por lo que debían llevar trajes presurizados para las reuniones con otras especies de la Ciudadela hasta encontrar un remedio.

Historia

En 2185 el Consejo de la Ciudadela le daba formalmente la bienvenida a los raloi a la comunidad galáctica. Naves del Consejo llegaron a Turvess, ante miles de intrigados visitantes y ofreciendo regalos de buena voluntad durante la ceremonia de bienvenida. En un momento determinado, los representantes krogan fueron expulsados debido a la demostración de un violento juego llamado Kowla, el cual causó varios muertos y heridos. Tras la conclusión de la ceremonia, una delegación raloi estaba dispuesta a encaminarse hacia la Ciudadela durante tres meses para instruirse en las leyes galácticas, historia, biología y cultura alienígena, así como física del efecto de masa.

En 2186, durante la invasión segadora, la delegación raloi hospedada en la Ciudadela se retiró de la estación y volvió a su planeta de origen. Poco dispuestos y preparados a hacer frente a la lucha contra los Segadores, los raloi decidieron aislarse en Turvess y destruir todos los satélites y equipamiento de observación en la órbita del planeta. Esperaban con ello que los Segadores los consideraran como una civilización sin la capacidad de los vuelos espaciales e independiente totalmente de la comunidad galáctica. Se da por hecho que las medidas les dieron resultados, pues no debería constar en ningún archivo de ninguna especie que los raloi formaban ya parte de la comunidad galáctica, y en todo Mass Effect 3 no se hace ninguna referencia a esta raza, mientras sí que se hace con los Yahg, especie en su misma situación que no fue molestada por los Segadores.

Fuerza:	+0	**Voluntad:**	+1
Constitución:	+0	**Habilidad:**	+1
Inteligencia:	+1	**Carisma:**	+1
Percepción:	+1	**Destreza:**	+3

Habilidades:.

Trasfondos raciales: 10PG libres adicionales .

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

La tirada

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

Suma atributo + habilidad + una tirada de dado de diez caras y compáralo con un número de dificultad. Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

Nota: puedes usar cualquier tipo de dado, pero procura que el valor máximo del dado sea similar al valor máximo permitido para características y habilidades.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper adamantino. 32km.
Titánica	54	Resistir un baño de lava
Cósmica	60	Mover placas tectónicas
Divina	69	Poner en órbita una montaña

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muerte en la caída, y te estropea el resto de la partida.

Escoger rasgos

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Conocimientos. Asaltar un ordenador: INT +Sistemas + ventajas de tu ordenador VS dificultad del sistema.

Conocimientos. Conducir: HAB + Conducir o Pilotar (según el tipo de vehículo) + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Evento social. Impresionar: Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma +Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Pedir un favor a un contacto: CAR + Subterfugio.

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Investigar.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Esconderse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Desmontar antirrobo: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Forzar una cerradura: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Robar o reparar un vehículo: HAB + Motor.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: HAB + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea.

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de CON + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

Salud mental. Evitar la manipulación mental: VOL + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado.

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Val.	Suceso físico	Evento social	Investigación y percepción
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista completamente falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada durante bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te dirigen la palabra a regañadientes	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los personajes	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información insospechada e inaudita que jamás nadie sospecharía

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en una situación de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en uno de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

Modificadores

Son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.

+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar mal al personaje.

-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la Narración del jugador. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto de su personaje.

Sustancias y elementos nocivos

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño.

Estos males se clasifican según el nivel de peligrosidad.

Nivel	Quemaduras	Drogas y venenos
3	Mechero, 220 v, agua fuerte	Alcohol, belladona, radiación leve
5	Antorcha, 330 v, ácido nítrico	Pentatol sódico, arsénico
7	Hoguera, una farola, ácido clorhídrico	LSD, veneno de escorpión, radiación
9	Una pira, un rayo, ácido sulfúrico	Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación

Nivel	Caídas
1-9	3m-6m
10-34	8m-20m
35-40	30m-50m
41-50	60m-150m

Nivel	Temperatura
3	Ata / Baja
5	Muy baja
7	Muy alta
9	Extrema

Nivel	Sed	Hambre	Enfermedades
3	12 horas	Un día	Malestar
5	Un día	2 días	Gripe
7	2 días	4 días	Neumonía
9	4 días	6 días	Plaga

Este **tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal**. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.

- El daño por caídas solo se aplica una vez.

- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

Narrando lo sucedido.

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

Por otra parte, no siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.

Simplificando la cosa

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.

- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER+ Alerta del rival + 5, por ejemplo).

LOS COMBATES

La tirada

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arma de fuego: PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

Fuego de supresión. PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares: Habilidad + Pelea.

Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma: Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

Ventaja en combate. Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acerarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Evitar un ataque directo: Generalmente en C-System no se tira para defenderse, ya que el parámetro Defensa refleja eso, pero, si queréis, podéis omitir la defensa pasiva, y realizar tiradas instantáneas, que no consuman acción, para esquivar (Destreza + Pelea) o bloquear (Habilidad + Pelea). Vosotros decidís como queréis jugar.

Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantes recuperas por turno).

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.

Las armas de fuego

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empelarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, **las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados**. Estas suelen empelarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en **cuenta la Cadencia de fuego (CAD)**, el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

Ejemplo de combate

El thuriano de Julián, armado con un puñal de energía cargado en su omniherramienta, mira por la barandilla del salón y ve un soldado, con coraza, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos: 21-12-7=2 éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del soldado (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que el thuriano de Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño: 25-17=8 puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el soldado usaba como protección: 8 +2 -6 = El thuriano ocasiona 4 puntos de daño al soldado.

El nivel de desafío

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Nivel de Desafío: (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o poder, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear al Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del PJ.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

Por supuesto, esto es solo una aproximación, como seres racionales que son, los jugadores pueden improvisar miles de estrategia y tácticas que les ayuden en combate. Por lo que, como Narrador, deberás de ajustarte a tu grupo de jugadores. Ante la duda, tira por lo bajo, y ten un plan alernativo para endurecer el conflicto si ves que hace falta. Un comabte demasiado fácil puede arreglarse si los enemigos piden refuerzos, o si ocurre algo imprevisto, un combate demasiado difícil puede acabar injustamente con todos los persoanjes, y estropearos la diversión.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica para saber los PDE:

x1. Materiales blandos, materiales duros en juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

x2. Materiales u objetos de medio tamaño.

x5 ó x10. Objetos grandes, materiales duros en juegos con personajes realistas.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas sin modificar tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Resistencia x1, y si es un bombero el que trata de derribar una puerta, tómalos como Resistencia x5. Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.

El uso de poderes y tecnología

Estas reglas agregan ciertos detalles para representar los combates de Mass Effect.

Campos de fuerza

Los diversos personajes cuentan con un campo de fuerza, que les protege y absorbe el daño, pero que puede ser anulado temporalmente por técnicos y bióticos.

Si se sufre daño, se restará primero de la salud del campo de fuerza, en lugar de la Vialidad del personaje. Solo cuando el personaje pierda su campo de fuerza, empezará a perder puntos de salud.

Los campos de fuerza regeneran 3 puntos de "salud" por minuto, pero si su salud llega a cero, se desconectan, y han de reiniciarse. Para reiniciar un campo de fuerza es preciso superar una tirada de INT + Sistemas a dificultad 18.

Un personaje, usando una Omniherramienta, puede causar una onda de interferencia contra un campo de fuerza. Este tipo de onda no causa daño físico, pero las armaduras no protegen contra ella, es decir, el campo de fuerza sufre tanto daño como puntuación saquemos en una tirada de INT + Sistemas (generalmente a dificultad 15, aunque puede ocurrir que otro Igeniero enemigo nterfiera neustra onda, en cuyo caso, la dificultad será estipulada por la tirada del rival).

Esto hace que los Ingenieros sean igual de peligrosos en combate como los otros dos grupos.

Ingenieros y bióticos

La biótica puede ser una aliada muy poderosa en combate, sin embargo, se basa en implantes electrónicos, por tanto, son susceptibles al pirateo.

La misma onda de interferencia que puede interferir un campo de fuerza puede servir para bloquear el efecto de un poder biótico. El enfrentamiento se resuelve mediante una tirada de Inteligencia + Sistemas vs. una de Voluntad + la habilidad biótica pertinente.

No obstante, solo se puede interferir un poder biótico antes de que se active, es decir, hay que superar en iniciativa al biótico. La única excepción es cuando se interfiere el poder de Protección en modo pasivo.

Un implante biótico se reinicia automáticamente cuando deseemos emplearlo de nuevo, por tanto, la interferencia solo dura un turno.

También se puede emplear la onda de interferencia prácticamente para interferir cualquier clase de artefacto electrónico:

- La dificultad para interferir un arma es de 12 + su coste en PG.
- Para interferir una máquina automática o sistema computerizado hay que superar una tirada enfrentada contra la Automatización + Seguridad del artefacto.
- Solo se puede tratar de interferir un organismo cibernético (como los Ghets) si se tiene el talento de Hacking.

En los tres casos el bloqueo dura un turno por éxito sacado en la tirada.

El alcance estándar de una Omniherramienta es de 25 metros.

El Omigel y la Omniherramienta

Cada intento de hackear un sistema, de anular un campo de fuerza, interferir un implante biótico, etc. "consume" un pack de Omnigel.

Aquí, además, proponemos un par de usos más:

- Reparación de vehículos y estructuras. Cada Omnigel equivale a 20 PDE.

- Materia prima para implantes y mejoras. Es decir, en lugar de gastar experiencia en potenciar tu rifle, o adquirir ese implante tecnológico, puedes creártelo. Para crear una mejora es preciso un pack de Omnigel por cada PG que cueste la mejora, además, se tiene que pasar una tirada de INT + Mecánica (o Sistemas, a juicio del DJ) a una dificultad igual a 15 + el coste en PG de dicha mejora. Cada tirada supone una hora de tiempo de juego y el consumo del Omnigel empleado, se tenga éxito o no.

Vacío y graedad cero

Los personajes suelen lelvar botas imantadas y suministro de aire en sus trajes, por lo que no suele ser problema.

Ser expuesto al vacío sigue las mismas reglas que las caídas (pero cambaindo los metros por segundos).

Quedarse suspendido en gravedad cero supone una pena de -6 a toda tirada por la desorientación y falta de movilidad.

EXPERIENCIA

La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

1 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.

2 PX: Desarrollo normal de la partida.

3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0 PX: Participación regular, sin mucho interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

-3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.

-2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.

+2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).

+3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando la astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

Coste de los rasgos

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseemos alcanzar. Es decir, para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX.

No se puede tener una habilidad por encima del nivel 15.

A la hora de escoger un Talento, el coste en PX será de 2PX por nivel. Es decir, un Talento de nivel 4 costará 8PX, y uno de nivel 12, 24 PX.

LA REPUTACIÓN

Mide lo conocido que eres a lo largo de la galaxia. A valores altos, tu reputación incluso te hará famoso entre las distintas razas del Consejo Galáctico.

Un personaje acumula un nivel de reputación cada vez que alcanza los 50 puntos de experiencia acumulada. El Narrador puede aumentar o disminuir ese rango según le convenga, para acelerar o acortar la evolución de los protagonistas, aunque un personaje no debería de adquirir reputación a menos que realice actos realmente remarcables.

El nivel de reputación desbloquea, con el tiempo, acceso a ciertos servicios y mercados restringidos que , normalmente, están vetados al público (ver apartado de ayudas y mejoras). Además, cada ciertos niveles, se le otorgarán al protagonista algunos beneficios adicionales.

Nivel 0. El nivel inicial. No importa lo bueno que fueses antes, y las medallas que se te hayan otorgado. Ahora eres menos que nada.

Nivel 2. Ya llevas un tiempo combatiendo. Al menos, ya puedes replicarle a tus superiores sin que te encarcelen, pero no esperes muchas más concesiones. Suma +1 a cualquier tirada de liderazgo y persuasión.

Nivel 4. Tu tenacidad y valor en diversas misiones te dan cierta notoriedad y fama. Los personajes no jugadores más cercanos te seguirán sin rechistar y te ayudarán siempre que puedan. Suma +2 a cualquier tirada de liderazgo y persuasión.

Nivel 6. Después de tanto tiempo combatiendo juntos, son muchos los que han oído hablar de ti. Suma +3 a cualquier tirada de liderazgo y persuasión.

Nivel 8. La Comunidad Galáctica está al tanto de tus proezas. Cualquier soldado bajo tus órdenes hará lo que sea por ti. Suma +4 a cualquier tirada de liderazgo y persuasión.

Nivel 10. Te has convertido en una auténtica leyenda. Suma +5 a cualquier tirada de liderazgo y persuasión.

Parangón y rebeldía

Así mismo, cada vez que obtengamos un nivel en Reputación, también obtendremos un nivel en uno de estos dos rasgos, en función del comportamiento que hayamos tenido hasta la fecha:

Paragón. Es como su nombre indica aquel ser virtuoso, carismático, un líder nato que se preocupa por la tripulación, es amigo de cada uno de los miembros de ésta y se preocupa por sus inquietudes, que se desvía de su camino para ayudar a los más débiles de la galaxia predominando su espíritu de autosacrificio, fiel a sus ideales que endulza, seduce y embauca con sus sensatas y heroicas palabras a los demás para hacer lo moralmente correcto.

Rebeldía. Es aquel ser donde lo único importante es la finalización de la misión, haciendo todo lo posible para concluirla, porque el fin justifica los medios, antipático, inflexible y despectivo con los de su alrededor, un tipo duro que se cree capaz que hacer "lo que se debe de hacer cuando se tiene que hacer", utilizando su fuerza para ganarse el miedo de sus enemigos y respeto de su tripulación, pisoteando a todo aquel que se le cruce en su camino.

El nivel, una vez adquirido, no podrá bajarse; por tanto, ser bueno de vez en cuando no evitará que los demás teman a un asesino ni rebajará la reputación de un canalla antipático, así como ser implacable de vez en cuando tampoco afectará a la reputación de un soldado ejemplar.

Las puntuaciones en Parangón y Rebeldía se suman a todas nuestras tiradas de Voluntad y Carisma siempre y cuando la situación sea propicia.

Esto puede ser especialmente útil a la hora de salir de un lío sin usar la violencia (persuadiendo o intimidando), o a la hora de apoyar a cualquier tropa que tengamos bajo nuestro mando (una tirada de Carisma + Liderazgo podría usarse como tirada de apoyo para mejorar las triadas de combate aliadas, por ejemplo). Podríamos incluso persuadir a alguien adoctrinado, que se haya deshonrado al extremo, a que se suicide, tal y como era posible hacerlo al final del Mass Efecct 1 (sacar 9 éxitos o más en tirada enfrentada de Carisma +Persuadir VS Voluntad + Concentración del rival.)

VEHÍCULOS

CREACIÓN

Crear un vehículo es como crear un personaje, solo tienes que repartir puntos entre los rasgos adecuados.

Este proceso es para crear vehículos tripulados, para crear mech, cyborgs automatizados, seres sintéticos, o inteligencias artificiales, hazlo como si de un PJ corriente se tratase.

Atributos

Maniobrabilidad [MV]: La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Dependiendo del tamaño, el peso y las mejoras implantadas, este valor variará. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. Inicialmente vale cero.

Movimiento [MOV]: Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Fortaleza [F]: Equivale a Fuerza y Constitución en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

PDE. Fortaleza x2 (x5 en casos especiales) puntos de daño estructural.

Trasfondos

Motor. (1PG por nivel.) La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

Sensores (5PG por nivel.) Se suma a la Percepción del piloto a la hora de disparar. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Fuera del alcance, las tiradas de percepción son inviables. Los Sensores pueden sustituir a la Percepción del piloto si el vehículo está con piloto automático.

Radar. (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de rastreo y búsqueda.

Sistemas. (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de puntería y disparo.

Armas. (1PG por cada punto de daño). El armamento del vehículo.

Aerodinámica (1PG por nivel), se suma a la MV del vehículo y al MOV, pero solo en tiradas que tengan que ver con la velocidad y el movimiento (como una carrera o una huida estratégica).

Trasfondos (métodos de desplazamiento)

Artrópodo. Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales. El vehículo posee varios pares de piernas. Cada par extra sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

Bípedo. Coste: 15 PG. El vehículo posee dos piernas antropomórficas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Deslizante. Coste: -5PG. El Vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Flotante. Coste: 12 PG. El Vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Armamento. Coste: 1PG por nivel. Sustituye a la habilidad de Lucha del piloto cuando manejes armas blancas en el vehículo.

Motor de reacción. Coste: 20 PG. El vehículo posee una propulsión aérea de gran potencia que, como mínimo, alcanza la velocidad del sonido. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

Rotores. Coste: 15. Como los helicópteros. El Vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

Subterráneo. Coste: 25. El Vehículo viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

Sumergible. Coste: 20. Como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Ruedas. Coste: 0PG. El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser 10km/h por cada MOV.

Turbinas. Coste: 20 PG. El Vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

Viaje espacial. Coste: 50 PG. La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad será de 0,1 año luz por cada MOV.

REGLAS

Tiradas

Ataque cuerpo a cuerpo: MV + HAB + Pilotar/conducir. Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Combate con disparos: MV + Percepción + Artillería. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Tirada de evasión: MV + HAB + Conducir (o Pilotar, o Navegar, depende del tipo de vehículo).

Acciones del vehículo: Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas. Usa el sentido común.

Otros: A los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) + habilidad específica.

La experiencia en los vehículos

Al finalizar una sesión de juego, otorga al vehículo entre 1 y 5 puntos de experiencia, dependiendo del trato y utilidad que haya tenido.

Esta experiencia representa los cuidados y mejoras recibidas por parte de los personajes, y así no tener que meter precio y dinero en la construcción de los vehículos.

La experiencia puede ser invertida en cualquier a de los trasfondos del vehículo. Subir un nivel cuesta tantos PX por el nivel a subir como PG cueste inicialmente dicho trasfondo

VEHÍCULOS CONOCIDOS

Mako

El "Mako" vehículo de combate de infantería diseñado para ser transportado dentro de las aeronaves humanas.

Equipado con un cañón de acelerador masa y una ametralladora coaxial de 155mm, puede proporcionar a un equipo una poderosa potencia de fuego de apoyo a los infantes de marina. Su inferior es hermético y presurizado, permitiendo viajar en entornos hostiles o de baja gravedad sin problemas.

El Mako es el vehículo muy usado en prospección de minerales en cualquier planeta. El Mako puede ir casi en cualquier lugar, escalar casi cualquier cosa, sobreviven casi cualquier caída.

MV: -6	**MOV**: 8	**F**: 20	**Sensores**: 0
Motor: 25	**Radar**: 5	**Sis.**: 0	**Aero.** : 4
Trasfondos: Ruedas, blindaje (15).			
Armas (Daño, puntería): Cañón de masa (35, -4), Gattling (18, -2)			

Batarian APC

La APC Batarian un vehículo de transporte fuertemente blindado, pero sin armas montadas. Al igual que el Mako y "tradicionales" vehículos blindados, tiene seis ruedas para proporcionar la máxima estabilidad.

A pesar de que la armadura está diseñada para proteger sólo contra el fuego de francotiradores o las minas, puede soportar razonablemente bien grandes impactos, como los impactos con vehículos pequeños.

MV: -6	**MOV**: 8	**F**: 18	**Sensores**: 0
Motor: 30	**Radar**: 5	**Sis.**: 0	**Aero.** : 4
Trasfondos: Ruedas, blindaje (10).			
Armas (Daño, puntería): -			

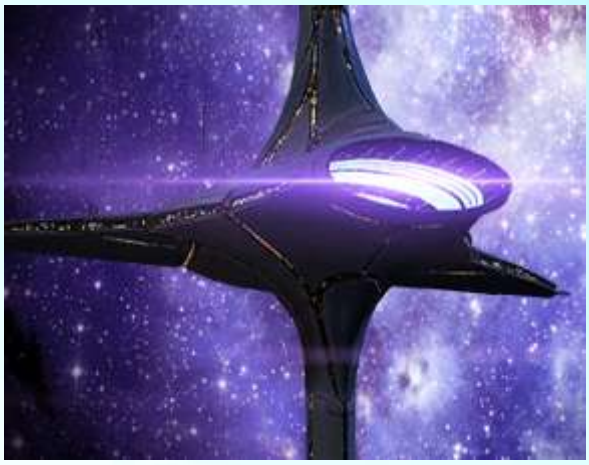
Rovers

Rovers son pequeños vehículos ligeros diseñados para la velocidad en lugar de la fuerza bruta. Por lo general, llevan una pequeña cantidad de infantería y se pueden montar con pesadas armas antitanque.

Es sabido que puede ser equipado con un cañón de Acelerador de masa, aunque es preciso que el vehículo esté estacionado para poder usarlo.

MV: -2	**MOV**: 18	**F**: 16	**Sensores**: 0
Motor: 18	**Radar**: 5	**Sis.**: 0	**Aero.** : 10
Trasfondos: Ruedas, blindaje (5).			
Armas (Daño, puntería): opcional			

Destiny Ascension



El Ascensión es el buque insignia de la Flota de la Ciudadela, un acorazado Asari bajo el mando de la matriarca Lidanya. El tamaño y podenca de La Ascensión es inigualable en ninguna otra nave de La Alianza, sin embargo, su principal cometido no es la lucha a corto alcance, si no evacuar al consejo en caso de emergencia.

La Ascensión es cuatro veces mayor que los buques humanos, cuenta con una tripulación de cerca de 5000, y se considera el mayor buque de guerra en la galaxia.

MV: -16	**MOV**: 1	**F**: 70	**Sensores**: 15
Motor: 50	**Radar**: 25	**Sis.**: 25	**Aero.** : 0

Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (30).

Armas (Daño, puntería): 20 Cañones de energía (40, -4), 20 Misiles guiados (60, -2)

Normandia

La SSV Normandía sirve como el principal modo de transporte. Es un prototipo de buque de la Alianza de Sistemas, capaz de viajar más rápido que la luz.

Gracias a su especial sistema de propulsión, la Normandía es capaz de entran dentro de cualquier planeta, por deteriorada que sea su atmósfera. Además, no puede ser detectada por radares, siendo posible localizarla solo mediante contacto visual.

La Normandía es del tamaño de un 747, con un elegante diseño que combina la ingeniería turian con la humana. En el interior se asemeja a un gran submarino, con una tripulación de alrededor de 30 individuos y una gran bahía para almacenar vehículos. LA Normandía es capaz de realizar un despliegue fiable del tanque Mako siempre y cuando tenga unos 150 metros de espacio abierto.

Buques o Aeronaves de guerra humanos que parecen en Mass effecto son: SSV Aconcagua , SSV Agincourt , SSV Einstein , SSV Elbrus , SSV Everest , SSV Fuji , SSV Hastings , SSV Hyderabad , SSV Iwo Jima ,SSV Kilimanjaro , SSV New Delhi , SSV Shasta , SSV Tai Shan y SSV Tokio. Supuestamente, cada uno de ellos es diferente, pero se ignora exactamente en qué.

MV: -7	**MOV**: 15	**F**: 30	**Sensores**: 10
Motor: 20	**Radar**: 15	**Sis.**: 15	**Aero.** : 10

Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (20).

Armas (Daño, puntería): 2 Cañones láser (20,-2), Misiles guiados (30, -2).

Sovereign (El segador)

Soberano es un enorme acorazado, más grande que cualquier otro buque conocido en cualquier flota, buque insignia de Los Espectros de Saren.

Tripulados por geth y krogan, su potencia de fuego es tal que es capaz de destrozar un planeta entero.

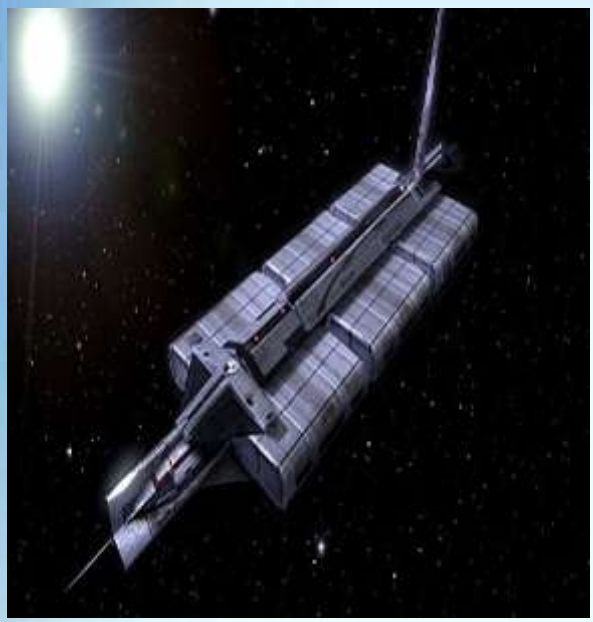
Se ignora como Saren adquirido esta increíble máquina. En principio se creía que era una reliquia Prothean. Aunque, en realidad, el Soberano es un Segador enviado contra el Consejo para iniciar el genocidio galáctico.

MV: -18	**MOV**: 1	**F**: 90	**Sensores**: 25
Motor: 100	**Radar**: 25	**Sis.**: 25	**Aero.** : 0

Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (40). Tentáculos (+20 en Fortaleza si golpea cuerpo a cuerpo).

Armas (Daño, puntería): 10 láser de alta potencia (100,+0).

Kowloon



La clase Kowloon son buques de carga diseñados y utilizados por los seres humanos. Cada barco está construido sobre un diseño estándar, probablemente para facilitar la producción en masa. Por lo general, llevan una gran bahía de carga con pequeños compartimentos para transporte de pasajeros adicionales, pero su diseño mediante estos compartimentos pueden ser cambiados o intercambiados para personalizar el barco. Por ejemplo, el MSV Fedele intercambio los compartimentos de pasajeros para el especiarse en la investigación biológica.

Los Kowloon son buques de clase resistente, pero no llevan armas y sólo un motor de nivel básico. Por desgracia, esto los hace presa fácil de corsarios o bandas de mercenarios en busca de un rápido botín.

Aeronaves conocida: MSV Cornucopia, MSV Fedele, MSV Majesty, MSV Notario, MSV Worthington

MV: -15	**MOV**: 5	**F**: 50	**Sensores**: 0
Motor: 80	**Radar**: 20	**Sis.**: 0	**Aero.** : 0
Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (25).			
Armas (Daño, puntería): -			

Liveships

Naves de suministros de la flota Quarians. Si una de estas naves fuese destruida, miles de Quarians seguramente morirían de hambre.

Por esta razón, que se coloca en el centro de la Flota de emigrantes y son fuertemente defendido por la marina Quarian.

Poco más se sabe acerca de la Liveships, puesto que sólo buques Quarian están autorizados a entrar en la flotilla. Según Seeto'Hodda NAR Idenna, los Quarians tienen sus cultivos dentro de estas aeronaves.

MV: -14	**MOV**: 1	**F**: 60	**Sensores**: 25
Motor: 90	**Radar**: 25	**Sis.**: 25	**Aero.** : 0
Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (25).			
Armas (Daño, puntería): -			

Atlas

El Atlas es un imponente mech contruido por Cerberus. Combina un potente lanzacohetes como armamento, y un un fuerte blindaje creado a partir de una aleación de elemento cero.

Es utilziado como tropa de infgantería pesada y como guardianes de las intalaciones más preciosas para la organización, ahí dnod eno se quiere onfiar en ciborgs automatizados, como los Ymir.

MV: -5	**MOV**: 10	**F**: 18	**Sensores**: 0
Motor: 18	**Radar**: 0	**Sis.**: 0	**Aero.** : 0

Trasfondos: bípedo, blindaje (15).

Armas (Daño, puntería): 1 Cañon lanzacohetes (18, 0), pinza (15, 0).

Exite otro modelos similar a este, el Tritón, utilizado por las corporaciones que trabajan en fondos marinos. Sus prestaciones son idénticas, pero está habilidato para trabajar a grandes presiones, y su color suele ser rojo oscuro.

Idenna

El Idenna es una nave de la Flota Quarian con una tripulación de 693 individuos Modificada tecnológicamente para poder sobrevivir más de cinco años sin tener contacto con la Flota Quarian.

Su principal cometido es encontrar un nuevo mundo para que sirva de hogar a los Quarians.

MV: -8	**MOV**: 12	**F**: 40	**Sensores**: 16
Motor: 30	**Radar**: 17	**Sis.**: 12	**Aero.** : 10

Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (20)

Armas (Daño, puntería): 8 Cañones láser (20,-2), 4 Misiles guiados (30, -4).

Aeronaves de guerra Geth

Estas aeronaves con forma de insectos están diseñadas para transportar un ingente número de Ghetas y desembarcarlos con una inusitada rapidez sobre el campo de batalla. También pueden adherirse a las superficies de los edificios mediante tres poderosas garras hidráulicas.

Las aeronaves Ghets son parcialmente orgánicas, y han mostrado cierto grado de inteligencia, ya que prefieren huir antes de ser completamente destruidas.

MV: -7	**MOV**: 15	**F**: 20	**Sensores**: 15
Motor: 20	**Radar**: 15	**Sis.**: 15	**Aero.** : 10

Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (15).

Armas (Daño, puntería): 2 Cañones láser (20, -2), Misiles guiados (30, -4).

SERVICIOS Y COSTE DE VIDA

Un PG equivale a 1.000 créditos intergalácticos (Cr.). El crédito fue una moneda impuesta por la ACCE para facilitar las transacciones económicas humanas a lo largo de la galaxia. Aproximadamente, equivaldría a 0.5€ actuales.

Servicios

Los servicios son cosas, más o menos, comunes y cotidianos, y que están al alcance de cualquiera.

Artículos y servicios de ejemplo	PG
Kit de herramientas para una profesión, mechero, cuerda (10m., 150kg).	100
Sistema electrónico de abertura, agua para 2 días. Computadora personal. Cámara cinematográfica.	100
Botiquín de urgencias.	300
Comida de campaña (1sem.), cortesana (1 noche), paga de un siervo (un mes).	100
Soborno a un vigilante.	30 - 100
Cinturón de utilidades. Habitación privada para dos en un hotel. Gafas infrarrojas.	200
Caja de herramientas. Paga por servicios especializados.	300
Noche en un hotel.	100/noche
Noche en un hotel de calidad.	500/noche
Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	50
Generador de corriente eléctrica.	400
Soborno a un alto cargo.	100-500
Servicios de un criado, 1 semana.	5000
Servicios de un mercenario (1 semana)	8000
Paga por un trabajo ordinario,1 día.	2000
Utilidades de atrincherado. Kit de demolición (4 cargas explosivas, 20 de daño).	4000
Comida abundante para uno. Binoculares, cámara.	500
Comida normal para uno, palanca, linterna. Estufa de acampada. Transmisor de datos personales, *bengalas* (9 unidades).	300
Comida pobre para uno. Teléfono celular. Brújula, soldador de mano, lector de CD.	100
Pasaje en un transbordador intergaláctico. Contador geiser (10m).	2000
Animal de labranza. Mobiliario sintético.	1500
Pieza de ropa común, pantalones, chaqueta, gafas.	70
Pieza de ropa elegante.	280
Animal de compañía adiestrado. Saco de dormir.	240
Tienda de campaña (4 personas).	320

Equipo de combate

Las armas utilizan la tecnología del acelerador de masas. Las balas son del tamaño de un grano de arena y salen de un bloque de metal almacenado en el arma de fuego a velocidades hipersónicas. Esto hace que la munición en las armas sea prácticamente infinita, y que no sea preciso contabilizar en este juego la munición.

Armadura Ligera

Reputación mínima: 0.

Coste: 400.

Las armaduras ligeras proporcionan una protección básica frente a los ataques enemigos y, además, minimizan las penalizaciones de movimiento que afectan a la precisión de armas.

Resistencia: 4

Armadura Media

Reputación mínima: 1.

Coste: 800.

La armadura media ofrece un mayor nivel de protección, pero sus penalizaciones de movimiento también aumentan, de manera que disminuye la precisión de las armas.

Resistencia: 7

Armadura Pesada

Reputación mínima: 2.

Coste: 1600.

Ofrece el mayor nivel de protección, pero sus penalizaciones de movimiento son las más elevadas, de manera que disminuye la precisión de las armas. Esta armadura solo la pueden llevar soldados de primera línea especialmente entrenados.

Resistencia: 10

Casco con visor avanzado L1

Reputación mínima: 1.

Coste: 500.

Descripción: Tiene zoom telescópica (300m), visor térmico y un bono a la puntería con cualquier arma de +2.

Casco con visor avanzado L2

Reputación mínima: 3.

Coste: 8000.

Descripción: Tiene zoom telescópica (500m), visor térmico, visión nocturna y un bono a la puntería con cualquier arma de +4.

Escopetas

Reputación mínima: 0.

Coste: 700.

Las escopetas tienen mucho retroceso y una cadencia de disparo bastante baja, pero su ventaja es que a corto alcance causan grandes daños a varios objetivos. Los soldados y vanguardias se pueden entrenar con escopetas.

Daño: 8

Cadencia: 3

Modos: Semiautomático

Puntería: +0

Iniciativa: -3

Alcance: 40

Granadas

Reputación mínima: 0.

Coste: 400.

Las granadas de la Alianza, que tienen forma de disco, son capaces de planear grandes distancias. También se pueden adherir a los objetivos o a superficies planas para luego ser detonadas a distancia.

Daño: 15

Cadencia: 1

Modos: Tiro a tiro

Puntería: -2

Iniciativa: +2

Alcance: (FUE + atletismo) x3 metros

Pistolas

Coste: 300.

Reputación mínima: 0.

Las pistolas tienen gran precisión y poco retroceso y además se pueden usar fácilmente en movimiento. Son efectivas a diferentes alcances, pero el daño que causan es limitado. Los soldados, ingenieros, adeptos, vanguardias e infiltrados se pueden entrenar con pistolas.

Daño: 4

Cadencia: 3

Modos: Semiautomático

Puntería: +2

Iniciativa: +4

Alcance: 40

Mejora de daño L1

Reputación mínima: 1.

Coste: coste del arma x2.

Descripción: Aumenta en 2 puntos el daño del arma. Solo aplicable una vez por arma.

Mejora de daño L2

Reputación mínima: 2.

Coste: coste del arma x4.

Descripción: Aumenta en 2 puntos el daño del arma. Solo aplicable una vez por arma.

Mejora de puntería L1

Reputación mínima: 1.

Coste: coste del arma x3.

Descripción: Aumenta en 2 puntos el bono a la puntería del arma. Solo aplicable una vez por arma.

Mejora de daño L2

Reputación mínima: 2.

Coste: coste del arma x6.

Descripción: Aumenta en 2 puntos el bono a la puntería del arma. Solo aplicable una vez por arma.

Munición incendiaria

Reputación mínima: 0.

Coste: 4000.

Descripción: Ocasiona un punto de daño por fuego tantos turnos como éxitos tengamos en la tirada de ataque. Esta mejora es considerada una munición especial, y requiere tener el talento que rige el arma empleada a nivel 3 o superior. Su uso consume 10 puntos de aguante por escena. No funciona si el objetivo está protegido por un campo de fuerza.

Munición criogénica

Reputación mínima: 0.

Coste: 4000.

Descripción: Congela al afectado, relentizándolo, y otorgándole un penalizador de -1 a su próxima acción por éxito logrado en la tirada de ataque. Esta mejora es considerada una munición especial, y requiere tener el talento que rige el arma empleada a nivel 3 o superior. Su uso consume 10 puntos de aguante por escena. No funciona si el objetivo está protegido por un campo de fuerza.

Munición disrruptora

Reputación mínima: 0.

Coste: 4000.

Descripción: Otorga daño +3 cuando se impacta contra campos de fuerza. No afecta a la vitalidad. Esta mejora es considerada una munición especial, y requiere tener el talento que rige el arma empleada a nivel 3 o superior. Su uso consume 10 puntos de aguante por escena.

Refuerzo de campo L1

Reputación mínima: 1.

Coste: 5000.

Descripción: La vitalidad de nuestro campo de fuerza pasará a ser Armadura x4.

Refuerzo de campo L2

Reputación mínima: 2.

Coste: 10000.

Descripción: La vitalidad de nuestro campo de fuerza pasará a ser Armadura x5.

Refuerzo de campo L3

Reputación mínima: 4.

Coste: 20000.

Descripción: La vitalidad de nuestro campo de fuerza pasará a ser Armadura x6.

Rifle de asalto

Reputación mínima: 0.

Coste: 500.

Son el armamento estándar de la mayoría de los soldados. Ofrecen un buen equilibrio entre potencia de fuego, alcance y precisión. Solo los soldados pueden entrenarse en el uso de fusiles de asalto.

Daño: 5

Cadencia: 9

Modos: Automático

Puntería: +0

Iniciativa: +0

Alcance: 90

Rifle francotirador

Reputación mínima: 0.

Coste: 800.

Tienen mucho alcance y gran precisión, y además infligen mucho daño. Sin embargo, su cadencia de disparo es limitada y son casi inútiles a corto alcance. Solos los soldados y los Infiltrados se pueden entrenar con fusiles de francotirador.

Daño: 10

Cadencia: 1

Modos: Tiro a tiro

Puntería: +5

Iniciativa: -5

Alcance: 400

Ayudas y mejoras

Amplificador Biótico L1

Reputación mínima: 5.

Coste: 40000.

Descripción: Aplicable una sola vez. +4 en todas las tiradas de biótica.

Amplificador Biótico L2

Reputación mínima: 5.

Coste: 80000.

Descripción: Aplicable una sola vez. +4 en todas las tiradas de biótica.

Ampliación de Fortaleza

Reputación mínima: 4.

Coste: 20000.

Descripción: Aplicable una sola vez. +2 en Fuerza y Constitución.

Ampliación de Fortaleza L2

Reputación mínima: 5.

Coste: 40000.

Descripción: Aplicable una sola vez. +2 en Fuerza y Constitución.

Ampliación de reflejos

Reputación mínima: 4.

Coste: 20000.

Descripción: Aplicable una sola vez. +2 en Destreza y Percepción.

Ampliación de reflejos L2

Reputación mínima: 5.

Coste: 40000.

Descripción: Aplicable una sola vez. +2 en Destreza y Percepción.

Dientes de dragón

Reputación mínima: 0.

Coste: 20000.

Descripción: Estos implementos Ghets perforan los cuerpos de soldados muertos, convirtiendo el tejido muscular en material sintético, dando la creación de un zombi, un monstruo llamado cáscara. Esto reduce severamente la moral, ya que su enemigo tiene ahora que matar a camaradas caídos.

Medigel L1

Reputación mínima: 0.

Coste: 200.

Descripción: El medigel es generalmente, tecnología médica. Se encuentra en botiquines y ayudan al sujeto a mejorar su salud.

Un pack médico otorga un +15 a una tirada de medicina.

MedigelL 2.

Reputación mínima: 3.

Coste: 3000.

Descripción: Regeneran en una escena toda la salud del personaje. Si ha muerto en menos de 15 minutos, le devuelve a la vida.

Medigel L3

Reputación mínima: 5.

Coste: 10000.

Descripción: Regeneran en 2d12 turnos toda la salud del personaje. Si se es inyectado con anterioridad, permanece inactivo hasta que haga falta.

Omnigel L1

Reputación mínima: 0.

Coste: 200.

Descripción: El OmniGel es todo lo relacionado con tecnología, vienen en paquetes llenos de piezas y sirven principalmente para codificar y hackear rápidamente.

También los utilizan para reparar naves, construir edificios, etc.

Cada paquete puede usarse para hackear una unidad, o crear/reparar 20 PDE de un objeto.

Omnigel L2

Reputación mínima: 3.

Coste: 800.

Descripción: 6 paquetes de Omnigel mejorado. Otorgan 100 PDE y un +3 a cualquier tirada en la que se empleen.

Omni-herramienta L1

Reputación mínima: 0.

Coste: 200.

Descripción: Las Omni-Herramientas son herramientas de diagnóstico y fabricación utilizadas para variedad de situaciones en el campo de batalla (cracking, decodificación, etc.)

Más versátiles que una navaja suiza, hacen las veces de pequeña computadora, soldador universal y llave inglesa.

Omniehrramienta L2

Reputación mínima: 1.

Coste: 600.

Descripción: Igual que la Omniherramienta básica, pero con un alcance de 50 metros. Incorporan una chuchilla electrónica que causa +3 de daño en combate cuerpo a cuerpo.

Omniehrramienta L3

Reputación mínima: 2.

Coste: 1200.

Descripción: Igual que la Omniherramienta básica, pero con un alcance de 100 metros. Incorporan una chuchilla electrónica que causa +6 de daño en combate cuerpo a cuerpo.

Nanocirujanos

Reputación mínima: 2.

Coste: 5000.

Descripción: Regeneran por escena tanta vitalidad como Constitución tengamos.

CRIATURAS

A parte de las razas sintientes ordinarias, en el universo de Mass Effect existen muchísimas más criaturas. Aquí dejamos las que han sido vistas hasta ahora en los videojuegos.

Las puntuaciones son meramente orientativas, como director, puedes hacer cambios para generar desafíos más interesantes.

Reapers (Segadores)

Descripción

Los Reapers, o segadores, son una forma de vida artificial hiper avanzada, a la cual los Ghets toman por dioses.

Cada 50.000 años estas criaturas despiertan de su letargo y purgan la galaxia de toda forma de vida inteligente.

En realidad los segadores son unas avanzadas naves de guerra, de un poder inmensurable, que residen en la inexplorada región denominada como Espacio Oscuro (el vacío, sin estrellas el espacio entre las galaxias). Ellos hibernan allí, latentes, desde hace miles de años, esperando a que se les da la señal para volver. Sus orígenes son completamente desconocidos. El único Reaper conocido es Soberano.

Ciclos de exterminio

Los Segadores son los creadores originales de La Ciudadela y de los Relees de Masa. La idea era que cualquier raza lo suficientemente avanzada terminase por descubrirlos, y los utilizase para expandirse por el universo. De esta manera, La Ciudadela se convertiría en el eje de cualquier imperio galáctico que se originase en al galaxia.

En realidad, La Ciudadela es un inmenso Relee de Masa, mediante el cual Los Segadores pueden tele transportarse inmediatamente al núcleo de dicha civilización, y decapitar de un solo golpe el centro neurálgico de cualquier imperio, facilitando enormemente su cometido de exterminio total.

En el pasado, eran los Guardianes los encargados de activar el relee de masa. No obstante, estos habían evolucionado (tal vez gracias a la intervención de algunos científicos Prothean supervivientes) y ahora solo responden ante las necesidades de la ciudad, haciendo caso omiso de las ordenes de sus antiguos amos.

Biología

Los Reapers son unas inmensas máquinas con una forma vagamente similar a la de una sepia terrestre.

Su capacidad destructiva es inmensa, y una sola de estas criaturas podría hacer enormes estragos en toda la flota del Consejo Galáctico.

Se sabe que su interior está acondicionado para llevar tropas (muy probablemente esclavos como los Recolectores, o seguidores fanáticos como los Ghets) y que es posible entrar en su interior.

No obstante, de su interior emana un tipo de engría desconocida. Este tipo de energía termina por lavar el cerebro de todo aquel que esté en su interior, convirtiéndole en un esclavo descerebrado.

Fuerza:	90	**Voluntad:**	30
Constitución:	90	**Habilidad:**	30
Inteligencia:	15	**Carisma:**	15
Percepción:	20	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 26, Atletismo 50, Concentración 23, Educación 23, Persuasión 23, Puntería 23, Sigilo 3, Psicología 13, Sistemas 20

Trasfondos raciales: Armadura natural +40. Tentáculos +20. Lásers (daño +100).

Nota: En la sección de vehículos hay otro ejemplo de segador, el Soberano. Este segador fue usado como vehículo ene l videojuego de Mass Effect, por eso aparece en ambas secciones.

Destructores

Los Destructores son un tipo de Segador que aparece en la galaxia en 2186. Miden aproximadamente unos 160 metros de alto, pequeños en comparación con la clase Soberano, los cuales pueden llegar a medir dos kilómetros de eslora. Los Destructores componen la mayor parte de la flota segadora y se cree que son fabricados usando especies cosechadas que no se utilizan para la construcción de los Segadores principales de clase Soberano.

Debido a su pequeño tamaño, los Destructores son mucho más ágiles y maniobrables que los principales. En combates fuera de atmósfera, son capaces de "aterrizar" directamente sobre una nave y atacar el casco sin darle opción a la activación de los escudos.

Fuerza:	40	**Voluntad:**	20
Constitución:	40	**Habilidad:**	20
Inteligencia:	12	**Carisma:**	15
Percepción:	20	**Destreza:**	10

Habilidades: Alerta 26, Atletismo 50, Concentración 20, Educación 20, Persuasión 20, Puntería 20, Sigilo 3, Psicología 13, Sistemas 20

Trasfondos raciales: Armadura natural +20. Tentáculos +20. Lásers (daño +50).

El Heraldo

Es el supervisor de las operaciones de los Recolectores, con frecuencia poseen a los Recolectores que librar batallas personalmente. La participación de Heraldo comenzó en Mass Effect: Redención, cuando se llegó a un acuerdo con el Corredor Sombrío para ganar la posesión del cuerpo de Comandante Shepard. Este plan finalmente fracasó, y Shepard fue resucitado por el Proyecto Lázaro .

Fue el primer segador creado, el cual parece formar su propio subtipo; la Alianza de Sistemas identifica a este segador como el más grande de toda la armada, con un diseño diferente al de la Clase Soberano, al tener solo cuatro patas y múltiples "ojos brillantes".

No se sabe cuán más poderoso es que las Naves Principales.

LEVIATANS

Descripción

Los leviathan son una antiquísima especie acuática que dominó la galaxia mucho antes de la existencia de los Segadores. Alejados y muy orgullosos, vigilan la galaxia creyéndose la raza más pura, y utilizando el resto de especies como meras herramientas listas para servirles. Con la llegada de los Segadores, los leviathan fueron forzados a ocultarse de ellos, observando cómo estos cosechan durante milenios a las especies más desarrolladas y cómo borran todo rastro de su existencia ciclo tras ciclo durante millones de años, sin poder (o querer) hacer nada para remediarlo.

Los leviathan son una raza acuática muy similar a los calamares o sepias que habitan los océanos de la Tierra. Al igual que los segadores, su tamaño es colosal (pueden llegar a medir casi 1 kilómetro de largo). Poseen varios apéndices o tentáculos muy largos por la parte inferior y más cortos por en medio. A simple vista, se puede observar que poseen un fuerte exoesqueleto y placas óseas para protegerse de la presión extrema del fondo oceánico. Tienen tres pares de ojos situados de forma simétrica en la parte frontal del cuerpo. La parte superior termina con enormes apéndices en forma de pinzas dentadas, que por su forma, recuerdan a los crustáceos terrestres. Viven en el fondo marino, a profundidades de más de 3200 metros. Se desconoce la longevidad de la raza, pero es muy probable que puedan vivir durante varios ciclos galácticos.

Un rasgo característico de los leviathan es su capacidad para influir en el comportamiento de otros seres, hasta el punto de poder controlar física y mentalmente a otros individuos, de forma similar al adoctrinamiento; rasgo fundamental para el desarrollo de esta raza, que por su tamaño no puede salir del mar a tierra firme como los hanar. Asimismo, pueden utilizar esta capacidad mental para comunicarse con otros seres y esclavizarlos, a modo de telepatía. El uso prolongado de esta capacidad telepática, provoca hemorragias nasales y fuertes mareos en los individuos que la sufren y, en casos extremos, daños cerebrales permanentes o la muerte.

Es muy posible que con el paso del tiempo, los leviathan se hayan mejorado cibernéticamente a sí mismos, lo que les ha permitido realizar viajes espaciales y respirar el aire de la superficie, quizas mediante sistemas de filtración. Ademas, se desconoce el funcionamiento de su sistema de comunicación mediante pulsos más rápidos que la luz. Todo esto demuestra que los leviathan son una raza muy avanzada, tanto a nivel biológico como tecnológico.

Historia

La historia temprana de los leviathan es completamente desconocida, aunque se especula que evolucionaron en un planeta desconocido del sistema Task Force Aurora junto a otra especie avanzada. Los leviathan desarrollaron habilidades de comunicación y dominación para controlar a otras especies conscientes en tierra y hacerlas servir para su propósito.

Con el tiempo, los leviathan utilizaron a las civilizaciones de sus especies esclavas para lograr los vuelos espaciales y expandirse por la galaxia, debido a su enorme tamaño y naturaleza acuática. Todas las nuevas especies con que tenían contacto se convertían en sus esclavos y, a cambio de mostrar tributo, pasaban a ser controlados y protegidos. Dada su naturaleza de dominio, los leviathan se consideraban la raza más superior de la galaxia. Sin embargo, con el tiempo observaron que sus siervos frecuentemente desarrollaban consciencias sintéticas por ellos mismos para facilitarse el trabajo que no podían hacer por ellos mismos (lo que viene a ser un análogo de lo que los leviathan hacían con las demás razas orgánicas); esas especies sintéticas comunmente terminaban rebelándose contra sus creadores, acabando con muchas de sus especies afiliadas. En respuesta a esto, los leviathan crearon una Inteligencia con la que preservar la vida, en ese sentido, bajo cualquier coste.

Engaño

Los leviathan no lograron percibir a dicha Inteligencia como una amenaza, sino que la consideraban como una mera herramienta para conseguir su propósito. Con el fin de cumplir con su tarea principal, la Inteligencia (también llamada Catalizador por las actuales especies) utilizaron adoctrinados para extenderse por todos los rincones de la galaxia, recolectando así información de muchas razas orgánicas de espacio, estudiaron el desarrollo de distintas civilizaciones y enriquecieron así su conocimiento de la vida hasta encontrar una solución. Con el tiempo, la Inteligencia llegó a la conclusión de que el dominio de los leviathan hacia otras especies era parte del problema y se rebelaron contra ellos.

La rebelión contra sus creadores fue fulminante. Los peones mataron a muchos de los leviathan, utilizando su material genético para crear el primer segador, el Heraldo, quien fue diseñado a semejanza de los leviathan. Los supervivientes de dicha raza se escondieron, mientras la Inteligencia utilizaba al Heraldo para comenzar una cosecha cíclica de las especies de la galaxia para crear más segadores, todo ello con la intención de respetar las especies de vida menos avanzadas y así preservar la vida en la galaxia.

Conforme pasaba el tiempo, los leviathan utilizaron a sus especies esclavas para eliminar todo rastro de supervivencia de su raza, y renunciaron totalmente al control de los segadores. Así se centraron en sobrevivir y observar la galaxia con los artefactos que utilizaban. A pesar de tener el poder como para apagar a un segador, se niegan a acabar con los ciclos y ayudar a las demás especies de la galaxia, pues se siguen considerando superiores a todas ellas.

Cultura

Casi no se sabe nada sobre los leviathan antes del encuentro de Shepard con ellos. Ni siquiera se sabe si leviathan es el verdadero nombre de la raza, no se les atribuyen construcciones ni ruinas existentes y tampoco influencia en otras razas. La única pista de su existencia son las pintadas rupestres en las cuevas de Namakli, y los numerosos artefactos o fragmentos repartidos por la galaxia que utilizan para controlar otras razas.

Tecnología

Aunque no se les atribuya con claridad varios logros tecnológicos, por lógica se cree que son una especie extremadamente avanzada, a la altura de los segadores, pues a pesar de su increíble masa y tamaño consiguieron encontrar el modo de expandirse por la galaxia mediante los fragmentos (se desconoce si finalmente encontraron la forma de viajar físicamente a otros planetas) que se tratan de artefactos capaces de emitir información a años luz a tiempo real; así como también cuentan con pulsos electromagnéticos que consiguieron desconectar la Kodiak de Cortez y hasta un segador. Dichas habilidades han sido comparadas con la Thoriana, la cual contaba con medios muy parecidos para controlar a otras razas en su favor.

Fuerza:	80	**Voluntad:**	30
Constitución:	80	**Habilidad:**	30
Inteligencia:	25	**Carisma:**	15
Percepción:	20	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 26, Atletismo 50, Concentración 23, Educación 23, Persuasión 33, Puntería 23, Sigilo 3, Psicología 23, Sistemas 20

Trasfondos raciales: Armadura natural +50. Tentáculos +20. Impulsos elecrtomaccnéticos (daño +100).

RECOLECTORES

Descripción

Los Recolectores son una raza enigmática que vive detrás del relé de Omega 4, un relé de masa en los sistemas de Terminus. Son conocidos como un mito por los ciudadanos de la Ciudadela, pero se ha confirmado que los recolectores construyeron Omega tiempo atrás.

Son más bien conocidos por sus raras peticiones por las que ofrecen su nueva tecnología, a menudo a un avanzado nivel. Sus pedidos normalmente incluyen seres vivos en grandes números y variedades, como dos docenas de salarianos zurdos, dieciséis sets de gemelos batarianos, un krogan con padres de clanes enemistados, o dos docenas de quarianos "puros" (quarianos que nunca han dejado la Flotilla por cualquier motivo), y uno de sus actuales pedidos son los humanos.

Biología

Los recolectores aparecen como insectos bípedos de tamaño humano con exoesqueleto, cuatro ojos, y unas alas desarrolladas para volar cortas distancias. Aunque no parecen comunicarse vocalmente, parecen gritar de dolor cuando se les dispara o mueren.

Mientras exploras la supuestamente marginada nave recolectora, Shepard y su equipo descubren el auténtico origen de los recolectores. Al ver que ellos exhiben una estructura genética similar a los proteanos, Shepard se da cuenta de que la raza que anteriormente creía que se había extinguido, seguía existiendo pero ahora completamente subyugada a los segadores. Su ADN mostraba signos de de "gran cambio genético", incluyendo tres cromosomas menos, reduciendo su estructura heterocromatica, y la eliminación de distintas funciones "basura".

Mientras se estudian los datos de los recolectores en la Normandía, Mordin Solus averigua que los segadores indoctrinaron a los proteanos y satisfechos con los resultados obtenidos fueron recibiendo diversas mejoras cibernéticas. Las modificaciones no se pueden reparar, cada recolector es un poco mas que un clon (no se sabe si siguen poseídos por alguna forma o género) misteriosamente cibernéticos, con falta de glándulas o de sistema digestivo, y sin ninguna forma de inteligencia, ya que fue totalmente erradicada.

Periódicamente, un recolector puede ser "poseído" por una especie de supervisor, enviado como el General Recolector, referido como el general recolector, el que está poseído por el segador conocido como el Heraldo. En efecto, es como si el Heraldo asumiera el control individual de cada recolector personalmente durante los combates con Shepard. Con la posesión, la piel y los ojos del recolector se resquebrajan y emiten un brillo naranja claro. Tiene un fuerte parecido al proceso que usa el Soverano para convertir a Saren en un cascarón.

En este punto, el recolector se vuelve más resistente y ejerce ataques bióticos. El mismo General Recolector es muy resistente al resto, siendo casi completamente como un insecto, con una cabeza mucho más grande, un cuerpo más pequeño y con diversas garras.

Historia

Todas las expediciones conocidas para investigar a los recolectores han fallado. Nada que se haya aventurado más allá del Relé de Omega 4 ha vuelto. Algunos creen que hay un agujero negro detrás del relé, pero después llega la pregunta de cómo pueden sobrevivir los recolectores. Otra explicación (totalmente estúpida) es que detrás del relé hay un gran paraíso, uno tan grande que ningún ciudadano de Omega, un ciudadano acostumbrado al crimen y al sufrimiento del asteroide, volvería a sus condiciones anteriores. Una razón más coherente es que los recolectores destruyen cualquier nave que se atreva a cruzar el relé.

A pesar del mito de que los segadores no existían, ellos de repente llegan unos meses después del ataque geth a la Ciudadela. Una gran nave recolectora ataca y destruye la Normandía, aparentemente ignorando los sistemas de sigilo de esta. Aunque la mayoría de la tripulación escapa, el Comandante Shepard muere en el ataque.

Dos años después, los recolectores reaparecen como los culpables de las desapariciones de colonias humanas enteras. Los recolectores atacan a sus presas sin miramientos, y neutralizando todos los sistemas de comunicación antes de lanzar a los enjambres de buscadores para paralizar a toda la colonia. Después de eso, los mismos recolectores cogen a las víctimas y se las llevan. Después borran todos los signos de la colonia que puedan indicar que anteriormente han estado allí, y desaparecen. También alquilaron a los vorcha para que liberaran una plaga en Omega, diseñada para matar a todas las razas menos a humanos y vorcha, dejando a los humanos listos para que se los llevaran.

Cerberus está en un intento de parar las abluciones, especialmente después de descubrir la relación con los segadores y los ataques a las colonias. El Hombre Ilusorio recluta al ahora resucitado Shepard con el propósito de investigar las abduciones.

Orígenes

Cuando Shepard y su equipo obtienen los recursos para viajar a través del Relé Omega 4, lo que se cree que es la "puerta" al mundo de origen de los recolectores, cerca del núcleo galáctico, en cambio, encuentran una gran estación espacial, que es la base de los recolectores. Después de atravesar obstáculos y desafíos, el equipo de Shepard descubre que los recolectores han procesado el material genético de miles de humanos para crear un segador gigante con forma humana. SID especula sobre que los segadores intentaron usar proteanos para construir un segador-proteano, pero fallaron. Shepard destruye al segador-humano y deja una bomba para destruir la base recolectora (o matar solo a los enemigos con radiación sin dañar las estructuras).

Cultura

Es difícil ver a los recolectores, ya que suelen actuar por agentes (como el quariano Golo), para hacer sus trabajos. Se dice que los recolectores hacen unos pedidos extraños debido a sus gustos para la comida, sin embargo, es más probable que solo quieran realizar experimentos, comprobando si son viables para la construcción de un segador. Ignorando el posible peligro, sus pedidos siempre llegan, ya que ofrecen a cambio de ellos potente tecnología segadora.

Los recolectores son controlados por un solo líder, que puede poseer a cualquier miembro de su especie en cualquier momento, instantáneamente convirtiéndolo en el recolector más peligroso del grupo. Cuando un recolector es poseído, su piel parece quebrarse y empieza a brillar con una luz naranja clara.

Mientras estudiaba a los recolectores, Mordin Solus saca a la luz la suposición de que son más cascarones que esclavos, faltos de cualquier cultura. Observa que a los recolectores no les importa su seguridad, y mueren sin preocuparse en el campo de batalla. Que tengan una cultura es imposible, ya que carecen de inteligencia, y la hipótesis es que los recolectores viven en áreas sin ningún tipo de arte o creatividad. Toda la tecnología recolectora o sus estructuras existen solo por su utilidad.

Variedad de tropas

Enjambre de buscadores: Causan parálisis a las víctimas sin matarlas para facilitar el trabajo a los recolectores.

Fuerza:	5	**Voluntad:**	5
Constitución:	5	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	5	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 5, Pelea 6, Puntería 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Artillería 3, Disparo 4, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 3.

Trasfondos raciales: Sin voluntad propia.

Talentos: Dominación 2.

Zángano recolector: Equipado con rifles de asalto recolectores. Tropas estándar, equipados con barreras.

Fuerza:	5	**Voluntad:**	5
Constitución:	5	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	5	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 4, Puntería 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Artillería 3, Disparo 6, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 3.

Trasfondos raciales: Sin voluntad propia.

Talentos: Barrera 1, Entrenamiento de asalto 1, Rifles de asalto 2.

Rifle de asalto (daño +6).

Asesino recolector: Equipado con rifle de partículos recolector y barreras bióticas.

Fuerza:	5	**Voluntad:**	5
Constitución:	4	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	7	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 4, Puntería 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Artillería 3, Disparo 6, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 3.

Trasfondos raciales: Sin voluntad propia.

Talentos: Barrera 1, Entrenamiento de asalto 1, Rifles de precisión 2.

Rifle de precisión (daño +9).

Guardián recolector: Equipado con rifles de asalto recolectores y barreras bióticas. Dispuestos a desplegar escudos anti-balas.

Fuerza:	9	**Voluntad:**	9
Constitución:	9	**Habilidad:**	9
Inteligencia:	9	**Carisma:**	2
Percepción:	9	**Destreza:**	9

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 6, Concentración 3, Pelea 7, Puntería 3, Sigilo 6, Supervivencia 5, Artillería 3, Disparo 6, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 6, Intimidar 7.

Trasfondos raciales: Sin voluntad propia.

Talentos: Barrera 2, Entrenamiento de asalto 2, Rifles de precisión 2, Rifles de asalto 2.

Rifle de asalto (daño +6).

General recolector: Un recolector poseído por el Heraldo. Tiene barreras bióticas y armadura, además está equipado con rifles de asalto, y poderosas habilidades bióticas.

Fuerza:	14	**Voluntad:**	14
Constitución:	14	**Habilidad:**	14
Inteligencia:	14	**Carisma:**	14
Percepción:	14	**Destreza:**	14

Habilidades: Alerta 13, Atletismo 15, Concentración 10, Pelea 12, Puntería 15, Sigilo 10, Artillería 13, Disparo 10 Conducir 13, Pilotar 13, Coraje 13, Intimidar 15.

Trasfondos raciales: Control sobre otros recolectores.

Talentos: Armadura de combate 3, Entrenamiento de asalto 3, Barrera 3, Lanzamiento 3, Singularidad 3, Alzamiento 3, Forma física 3, Rifles de precisión 3, Rifles de asalto 3.

Rifle de asalto (daño +6) o de precisión (daño +9).

RACHNI

Descripción

Aunque ahora están casi extintos, los Rachni llegaron a amenazar a todas las especies del espacio de la ciudadela. Hace más de 2000 años, unas exploradores inconscientes activaron un relé de masa que llevaba a un sistema desconocido, y encontraron algo que nunca antes se había visto ni se han vuelto a ver: una especie de insectos con capacidad para el viaje espacial y guiados por una mente-colmena.

Desgraciadamente, los Rachni no resultaron ser pacíficos y la galaxia se vio sumida en una serie de conflictos que se conocen, "La guerra Rachni". Los intentos de negociación fueron infructuosos, ya que era imposible ponerse en contacto con las reinas que guiaban a la raza desde debajo de la superficie de su mundo de origen tóxico.

La aparición de los Krogan en el año 80 CE (aproximadamente) puso fin a la guerra Rachni. Los Krogan se habían criado para sobrevivir en los entornos más hostiles y pudieron atacar a las reinas en sus propias guaridas. Al expulsar a los bichos, los krogan reclamaron para sí los mundos del consejo que aquellos habían invadido. Los bichos no estuvieron dispuestos a rendirse ni siquiera cuando las flotas enemigas los empujaron hacia su mundo de origen. Por lo que al final, los Rachni tuvieron que ser erradicados de la galaxia.

Cultura y Comportamiento

Los rachni son territoriales y solitarios, decididos a permanecer aislados del resto de la galaxia. Normalmente habitan en mundos muy peligrosos, ya que son capaces de sobrevivir en ambientes que matan a las especies más sensibles. En caso de ser invadidos, a propósito o por accidente, responden con una fuerza brutal.

Sin embargo, muchos cometen el error de subestimar los Rachni como "bichos" sin sentido. De hecho, los Rachni son una especie extremadamente inteligente, tan inteligente que pueden realizar vuelos espaciales, desarrollar armas y construir inmensas cavernas bajo una enorme extensión de territorio galáctico. Lejos de tratar a los soldados como los recursos disponibles de la colmena, los Rachni soldados son cuidadosamente criados.

Las reinas son los líderes de la mente de la colmena Rachni. Sus formas de percepción, de pensamiento y de comunicación parecen ser algo diferente a la de las otras razas. La capacidad genética de los Rachni para compartir conocimientos entre generaciones hace que las reinas un vasto deposito de información.

Tipos de Rachni

Rachni Obreros. Son los mas pequeños Rachni y se caracterizan por ser verdes.

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	3

Habilidades: Atletismo 3, Alerta 5, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 2, Supervivencia 2, sistemas 3, Mecáncia 3.

Trasfondos raciales: Tentáculos (daño +3)

Rachni. Son los mas comunes, son rojos y su principal ataque es de un acido verde pero tambien ocupan sus tentaculos para corto alcance.

Fuerza:	4	**Voluntad:**	3
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	4	**Carisma:**	3
Percepción:	4	**Destreza:**	5

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 5, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 4, Sistemas 3, Supervivencia 5.

Trasfondos raciales: Tentáculos (daño +3), ácido (daño +3).

Rachni Soldado (PNJ secundario). Son lideres de los Raachni normales, estos, aparte de atacar con sus tentáculos, pueden lanzar ataque bioticos como Lanzamiento y Alteracion.

Fuerza:	5	**Voluntad:**	5
Constitución:	5	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	5	**Destreza:**	6

Habilidades: Atletismo 6, Alerta 6, Concentración 6, Pelea 6, Eduación 3, Puntería 6, Intimidar 6, Supervivencia 5, Coraje 4.

Trasfondos raciales: Tentáculos (daño +3), Lanzamiento 2, Alteración 2.

Rachni Guerrero (PNJ principal). Son de mas alto rango que los soldados, mas largos y con mejores poderes boiticos que los soldados.

Fuerza:	13	**Voluntad:**	8
Constitución:	11	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	7	**Carisma:**	6
Percepción:	9	**Destreza:**	13

Habilidades: Atletismo 8, Alerta 8, Concentración 9, Pelea 8, Puntería 8, Intimidar 5, Supervivencia 5.

Trasfondos raciales: Tentáculos (daño +6), Lanzamiento 4, Alteración 4.

Rachni Reina. Son las lideres politicas de su especie, tienen la capacidad de controlar su colmena como una sola.

Fuerza:	18	**Voluntad:**	15
Constitución:	13	**Habilidad:**	10
Inteligencia:	15	**Carisma:**	12
Percepción:	13	**Destreza:**	10

Habilidades: Atletismo 15, Alerta 10, Concentración 15, Pelea 10, Puntería 5, Persuasión 13, Intimidar 12, Eduacación 10, Supervivencia 15, Sistemas 10, Mecáncia 12.

Trasfondos raciales: -

TROPAS DE SEGURIDAD

La organizaciones como Cerberus, o los mercenarios como los Soles Azules, pueden contar con sus propias tropas y unidades.

Fenrirs

Fenrrir es un ciborg automatizado diseñado por la corporación Hahne-Kedar para tareas específicas de vigilancia y seguridad. Sus sensores son altamente eficientes a la hora de detectar armamento y estupefacientes.

Diseñados princiaplemnte para detectar intrusos y dar la voz de alarma, cuando comabten suelen lanzarse como un arietne contra las piernas del adversario. Aunque su blindaje es débil, pueden ser un problema en grandes grupos.

Fuerza:	4	**Voluntad:**	3
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	4	**Carisma:**	3
Percepción:	7	**Destreza:**	5

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 8, Concentración 8, Pelea 4, Supervivencia 5.

Trasfondos raciales: -

Loki

Otro ciborg automatizado creado por Hahne-Kedar, esta vez de aspecto humanoide.

Loki es una unidad de vigilancia básica, sin excesivas prestaciones. Su limitada inteligencia artificial no le permite montar estrategias elaboradas ni utilizar armamento más avanzado que una pistola. Sin embargo, su asequible coste permite adquirirlo en grandes cantidades.

Se sabe que la organización Cerberus posee su propia versión de este modelo (el Rampart Mech).

Fuerza:	5	**Voluntad:**	5
Constitución:	5	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	5	**Destreza:**	6

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 8, Concentración 8, Pelea 5, Disparo 5.

Trasfondos raciales: Pistola (daño +4)

Ymir

El mech de batalla YMIR, o modelo 34-A, es un mech pesado diseñado para el asesinato en masa de tropas de infantería.

Está equipado con un fuerte blindaje y dos cañones automáticos, uno en cada brazo.

Suele ser utilziado por las tropas de mercenarios de Eclipse y los Soles Azules, frecuentemente en compañía de otros mech de la clase Loki.

Fuerza:	18	**Voluntad:**	7
Constitución:	18	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	4	**Carisma:**	8
Percepción:	7	**Destreza:**	4

Habilidades: Atletismo 18, Alerta 8, Concentración 8, Pelea 10, Disparo 10.

Trasfondos raciales: 2 cañones automáticos (daño +12), armadura +10.

Tropas de asalto

Las Tropas de Asalto conforman el grueso de la fuerza militar de Cerberus. Los candidatos que superan el riguroso programa de instrucción básica se someten a una terapia psicológica intensiva que los vuelve audaces, disciplinados y tenaces. Equipados con armaduras y fusiles adaptados, estos soldados actúan con precisión y coordinación.

Fuerza:	4	**Voluntad:**	4
Constitución:	4	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	3	**Carisma:**	4
Percepción:	5	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 3, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Granada de fragmentación 1, Rifles de asalto 1.

Rifle de asalto (daño +6)

Centuriones

Los Centuriones son oficiales de las tropas de Cerberus. Son duros oponentes que comandan los escuadrones de soldados de Cerberus en la batalla.

Los Centuriones de Cerberus son estrategas que luchan en vanguardia. Su función es la de completar los objetivos del Hombre Ilusorio, aunque es evidente que tienen potestad para adaptarse a las circunstancias de cada encuentro.

Los Centuriones están equipados con fusiles de asalto modificados para lanzar granadas de humo, con una mirilla térmica para ver a través del propio humo, así como con un blindaje medio.

Fuerza:	4	**Voluntad:**	4
Constitución:	4	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	3	**Carisma:**	4
Percepción:	5	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 3, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Armadura de combate 2, Entrenamiento de asalto 2, Forma física 2, Granada de fragmentación 2, Rifles de asalto 2.

Rifle de asalto (daño +6). Armadura +3.

Fantasmas

Los Fantasmas son ágiles agentes de Cerberus con una amplia gama de capacidades ofensivas y defensivas.

Los Fantasmas son mortales en combate cuerpo a cuerpo. Están armados con cuchillas monomoleculares que utilizan para asestar golpes letales. También poseen una potente arma semi-automática en su guante derecho, y barreras bióticas.

Si están en peligo, los Fantasmas activarán mantos de camuflaje y se pondrán a cubierto .

Fuerza:	7	**Voluntad:**	3
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	7

Habilidades: Disparo 3, Pelea 7, Puntería 3, Sigilo 5, Alerta 5, Atletismo 5, Concentración 3, Educación 3, Coraje 2, Disparo 4.

Trasfondos raciales: Armadura natural +2.

Talentos: Barrera 2 . Entrenamiento de asalto 2. Forma física 2. Ocultación táctica 2. Rifle de asalto 2.

Némesis

Los Némesis son una unidad de Cerberus que manejan rifles de francotirador, reconocibles por su armadura mínima y láseres rojos.

Los Némesis se protegen fundamentalmente mediante escudos, pero también salen de la cobertura a veces. Ellos apuntarán a los enemigos que estén en rango, asomándose de la cubierta sólo el tiempo suficiente para apuntar y disparar un tiro. Debido a que carecen de cualquier tipo de ataque a corta distancia, y sus láseres dirigidos comprometen su posición, con frecuencia se mueven a una nueva posición después de algunos disparos para evitar ser atacados; incluso usando botas propulsadas por cohetes para escapar a terrenos más altos.

Fuerza:	4	**Voluntad:**	4
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	4	**Carisma:**	3
Percepción:	5	**Destreza:**	5

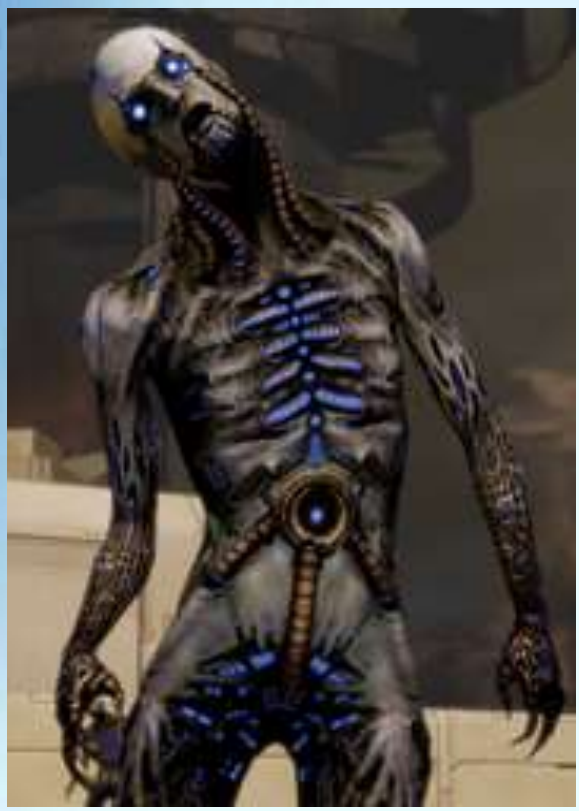
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Educación 3, Sistemas 3, Puntería 3, Sigilo 6, Pelea 3, Pilotar 3, Disparo 5Coraje 3.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Escudos 2. Ocultación táctica 2. Rifles de precisión 2.

Rifle francotirador (daño +9)

CASCARONES



Los cascarones, agresivos y estúpidos, son los soldados rasos del ejército de los segadores. Se crean empalando a humanos vivos o muertos en estacas mecánicas que les extraen todo el agua y los minerales para reemplazarlos por piezas cibernéticas. Las piezas cibernéticas reaniman los tejidos muertos y transforman los cadáveres en horribles maquinas de matar.

Los segadores emplean grupos numerosos de cascarones para superar al enemigo en número. La resistencia de los cascarones al dolor y su tendencia a atacar en grupo los convierten en adversarios mortales.

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	3

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 5, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Supervivencia 3, Intimidar 3.

Trasfondos raciales: -

Clases de cascarones

A parte del modelo básico, basado en humanos, existen otras clases de cascarones:

Abominaciones. Son cascarones estándar que actúan como soldados suicidas. Su técnica de comabte consiste en arrojarse en contra de un enemigo, y hacerse detonar cuando está lo suficientemente cerca. Independientemente de cómo muera, si ya ha comenzado a brillar, significa que va explotar.

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	3

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 5, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Supervivencia 3, Intimidar 3.

Trasfondos raciales: Si el PJ se encuentra a menos de 3 metros de distancia, ha de realizar una tirada de esquivar (Destreza +Pela o Atletismo a dificultad 30), cada fallo, es un punto de daño que sufre a causa de la explosión.

Caníbales. Los Caníbales son cascarones basados en los batarianos, alterados por tecnología segadora. Son duros, pero lentos, y cuentan con un cañon bastante potente. Pueden regenerar su salud si comen cadáveres en el campo de batalla, de ahí su sobrenombre.

Fuerza:	5	**Voluntad:**	5
Constitución:	5	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	5	**Destreza:**	5

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 5, Concentración 5, Pelea 6, Puntería 5, Supervivencia 6, Intimidar 6, Disparo 7.

Trasfondos raciales: Cañón (daño + 10). Regeneran 2d12 Pv al ingerir cadáveres.

Arrasadores. Los Arrasadores son antiguos rachni que los segadores han transformado en artillería pesada mediante un proceso de implantes y alteración genética. Son torres orgánicas andantes que pueden soportar y causar un daño considerable. Los Arrasadores llevan sacos de huevos de los que surgen Alimañas constantemente (rachnis obreras alteradas) y dos poderosos cañones a sus espaldas.

Fuerza:	6	**Voluntad:**	5
Constitución:	8	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	6
Percepción:	7	**Destreza:**	4

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 5, Concentración 3, Pelea 3, Disparo 3, Supervivencia 3, Intimidar 3.

Trasfondos raciales: Cañon (daño +15). Armadura +5. Sueltan 1d6 alimañas por turno (poseen los mismos atributos que los rachni obreros).

Merodeadores. Los Merodeadores son cascarones sintético-orgánicos derivados de los turianos, alterados mediante el uso de tecnología segadora. Poseen armaduras y rifles deasalto. También tienen una habilidad que le permiten obtener una "armadura" absorviendo partes de los Cascarones y Canibales que estén en el campo de batalla, reforzándose y volviéndose más resistentes.

Fuerza:	7	**Voluntad:**	7
Constitución:	7	**Habilidad:**	7
Inteligencia:	7	**Carisma:**	7
Percepción:	7	**Destreza:**	7

Habilidades: Atletismo 7, Alerta 7, Concentración 7, Pelea 7, Puntería 7, Supervivencia 7, Sistemas 6, Mecáncia 6, Liderazgo 6, Disparo 7, Coraje 7, Intimidar 7.

Trasfondos raciales: Sumarn +1 a la armadura por cascarón asimilado.

Equipo: Rifles francotirador, armadura ligera.

Brutos. Los Brutos son cascarones sintetico-orgánicos, derivados de loskrogan y los turianos, alterados con tecnología segadora. El movimiento principal de un Bruto es cargar cuerpo a cuerpo contra un objetivo, provochando grandes cantidades de daño. Están protegidos por piezas de metal que pueden repeler los disparos. Poseen un alto nivel de armadura, pero carecen de barreras o escudos.

Fuerza:	14	**Voluntad:**	10
Constitución:	14	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	2	**Carisma:**	9
Percepción:	5	**Destreza:**	5

Habilidades: Atletismo 13, Alerta 6, Concentración 6, Pelea 13, Puntería 9, Supervivencia 7, Intimidar 10.

Trasfondos raciales: Armadura +10. Garras (daño +6).

Banshees. Las banshees se tratan de criaturas sintética-orgánicas derivadas de las asari, alteradas mediante tecnología segadora. Son tan avanzadas que normalmente suelen funcionar como líderes de las tropas segadoras. Las macilentas banshees se arrastran como si sufrieran un dolor constante y son unas enemigas sorprendetemente resistentes. Son poderosas bióticas capaces de lanzar bolas de energía letales y crear ondas de choque mientras se regeneran. Lo que más disgusta a la Alianza es la capacidad de las banshees para crear su propio campo de alteración, similar al poder biótico de onda de choque y moverse con inusitada velocidad durante el combate.

Fuerza:	11	**Voluntad:**	15
Constitución:	13	**Habilidad:**	9
Inteligencia:	9	**Carisma:**	9
Percepción:	12	**Destreza:**	10

Habilidades: Atletismo 13, Alerta 15, Concentración 13, Pelea 13, Puntería 12, Supervivencia 12, Intimidar 10.

Trasfondos raciales: Lanzar +3, Alzar +3, Barrera +4, onda de choque +4.

CRIATURAS NO SAPIENTES

A parte de los seres racionales y/o humanoides, en el universo de Mass Effect existen toda clase de criaturas y animales.

Bolsas de gas

Las "bolsas de gas" son una especie no consciente de criaturas nativas del planeta Eden Prime. Dicho animales tienen unas protuberancias llenas de gas, que les hace flotar en el aire, y transportarse levitando del suelo. También cuentan con cuatro delgadas y largas patas, así como 4 tentáculos en forma de cola, que utilizarán para agarrarse a árboles o el suelo y obtener alimentos.

La cabeza carece de cuello, por lo que está acoplada directamente al cuerpo. Se pueden apreciar cinco ojos rojos, tres grandes y dos más pequeños arriba. Son extremadamente delicados, las bolsas de gas explotan si se pincha cualquiera de sus vainas.

Se desconoce si existen más individuos de esta especie en estado salvaje fuera de Eden Prime.

Fuerza:	3	**Voluntad:**	2
Constitución:	3	**Habilidad:**	1
Inteligencia:	2	**Carisma:**	2
Percepción:	4	**Destreza:**	4

Habilidades: Atletismo 3, Alerta 5, Concentración 3, Pelea 2, Puntería 2, Supervivencia 3.

Trasfondos raciales: pueden flotar y desplazarse por el aire de la misma manera que otros personajes se desplazan por el suelo

Cosechadores

Los cosechadores son grandes especímenes voladores presentes en varios planetas de la galaxia, como Tuchanka o Tarith.

Se tratan de unas imponentes criaturas, de casi un cuarto el tamaño de una Fauces Trilladoras. Su forma de atacar a las presas es mediante el transporte de klixen ya que, en estado salvaje, no se les ha sorprendido nunca atacando directamente. Por ello parece ser que los klixen y los cosechadores vive en simbiosis. Sugiere una inteligencia más bien diabólica; los segadores son lo suficientemente inteligentes para utilizar klixen tanto como tropas de choque y en su defecto, artillería móvil.

Durante la invasión segadora por la galaxia, numerosos cosechadores fueron recolectados para ser corrompidos y utilizados como tropas de transporte, soporte de infantería, y fuerza aérea.

Fuerza:	23	**Voluntad:**	16
Constitución:	21	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	5	**Carisma:**	16
Percepción:	13	**Destreza:**	9

Habilidades: Atletismo 23, Alerta 15, Concentración 13, Pelea 23, Puntería 16, Supervivencia 22, Intimidar 18.

Trasfondos raciales: Garras (daño +15), rayos de plasma (daño +15), Armadura +15.

Guardianes

El "mantenimiento" de la ciudadela no es considerado una amenaza por la Alianza de Inteligencia. Ellos parecen ser construcciones genéticas, simplemente androides biológicos creados por el Protheans para mantener la estructura de la estación de Ciudadela. Cuando los Asari descubrieron la Ciudadela, los guardianes estaban ya haciendo sus deberes. Ellos continuarán haciéndolo hasta el día de hoy, inmersos en sus rutinas y alegremente ignorando los millones de extranjeros que se han asentado en su casa.

No se conoce ninguna manera de comunicarse con los guardianes. Los intentos de mantenerlos bajo custodia para su estudio causaban una repentina auto-destrucción de las criaturas, que liberaban una especie de ácido de su interior y eran reducidas a un charco viscoso.

No importa cuántos miembros de mantenimiento mueran, su número siempre permanece constante. Aún es un misterio donde se generan. Al parecer, existe alguna clase de fábrica en las profanidades de la ciudadela.

Fuerza:	5	**Voluntad:**	1
Constitución:	4	**Habilidad:**	9
Inteligencia:	9	**Carisma:**	1
Percepción:	2	**Destreza:**	6

Habilidades: Atletismo 5, Alerta 10, Concentración 15, Sistemas 15, Mecánica 15.

Trasfondos raciales: -

Klixen

Los klixen son una especie insectoide con una apariencia de entre cangrejo y escarabajos. Los klixen son transportados y traídos hacia sus víctimas por unas criaturas voladoras llamadas Cosechadores.

No utilizan ningún tipo de arma, simplemente se acercan al enemigo y escupen fuego cuando consiguen acercarse, así como también atacan físicamente con sus pinzas. Por ello siempre conviene combatirlos a larga o media distancia, retrocediendo en lugar de buscar una cobertura, pues al morir explotan causando daño, por lo que se descarga el ataque cuerpo a cuerpo. Son bastante vulnerables a ataques como incineración, munición incendiaria y poderes bióticos.

Pueden encontrarse en Tuchanka, el mundo de origen de los krogan, y Tarith.

Fuerza:	4	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	1
Inteligencia:	1	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	5

Habilidades: Atletismo 4, Alerta 5, Concentración 5, Pelea 4, Puntería 2, Supervivencia 6.

Trasfondos raciales: Garras (daño +3)

Fauces Trilladoras

Las Fauces Trilladoras son animales carnívoros subterraneos que pasan toda su vida comiendo o buscando algo que comer.

Las Fauces trilladoras se reproducen por esporas que puede estar aletargada (Durmiendo) hasta mil años y que tienen la resistencia necesaria para sobrevivir a grandes periodos en el espacio profundo y a la reentrada a la atmosfera , el resultado es que las fauces trilladoras aparecen en muchos mundos esparcidas por anteriores generaciones de viajeros espaciales.

El cuerpo de una "Trilladora" nunca abandona completamente el suelo solo la cabeza o los tentaculos salen de la tierra para atacar.

Fuerza:	53	**Voluntad:**	23
Constitución:	45	**Habilidad:**	2
Inteligencia:	2	**Carisma:**	20
Percepción:	12	**Destreza:**	14

Habilidades: Atletismo 43, Alerta 15, Concentración 23, Pelea 35, Puntería 2, Supervivencia 12, Intimidar 25.

Trasfondos raciales: mandíbulas (daño +40), armadura +40

Pyjaks

Los pyjaks, también conocidos comolos "monos del espacio", pertenecen a una primitiva especie homínida que, aunque no está confirmado su planeta de origen, está presente en muchos planetas como, Eletania, Tuchanka y Zorya. De hecho pueden adaptarse fácilmente a gran cantidad de ecosistemas. Viven en colonias de pocos individuos, en madrigueras de dificil acceso, de la que salen en pequeños grupos. Es una especie que muestra aparentemente curiosidad por su entorno, que a menudo roban comida, piezas y tecnología, motivo por el cual los krogan de Tuchanka ven a los pyjaks como una plaga.

En las hábitads naturales, se observa a los pyjaks trepando por árboles, con un hocico y lengua larga terminada en punta, lo que sugiere que se alimentan de insectos y larvas de las cortezas de los árboles.

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	4	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	7

Habilidades: Atletismo 4, Alerta 7, Concentración 4, Pelea 2, Puntería 4, Supervivencia 7.

Trasfondos raciales: cola prénsil.

La Thoriana

Llamada también La Especie 37, es una antigua forma de vida vegetal, aunque consciente, de al menos cincuenta mil años de antigüedad - su capacidad para hibernar durante miles de años hace de su edad real imposible de adivinar. La Thoriana es una criatura única con capacidades telepáticos y de adoctrinamiento, que cuenta además con una red sensorial masiva de todos sus súbditos. Ésta libera esporas en el aire que le permiten controlar, mediante el dolor, a quienes los inhalan y obligarlos así a obedecer su voluntad, con lo cual se sirve de ellos como "mano de obra" para tareas físicas que no pueda realizar por sí misma.

De acuerdo con la IV de la corporación ExoGeni en Noveria, la Thoriana es esencialmente una red de raíces que cubre gran parte de la superficie de Feros, con algunos tentáculos sensoriales de kilómetros de largo, aunque en algunos puntos se enlazan a modo de gándulas nerviosas. A pesar de ser inteligente, la Thoriana sólo se refiere a otros seres orgánicos como esclavos potenciales. Se describe así misma como "El Viejo Crecimiento".

Increíblemente, los efectos de las esporas de la planta siguen afectado a sus víctimas de por vida, por lo que los colonos suelen padecer dolores de cabeza o espasmos musculares. No obstante, cuando los afectados están cerca unos de otros, son capaces de sentir las sensaciones de su compañero como la temperatura, dolencias, etc, lo cual hace de ellos un recurso muy valioso, ya que la todavía activa red sensorial hace de este grupo de supervivientes un gran equipo militar con unas características únicas.

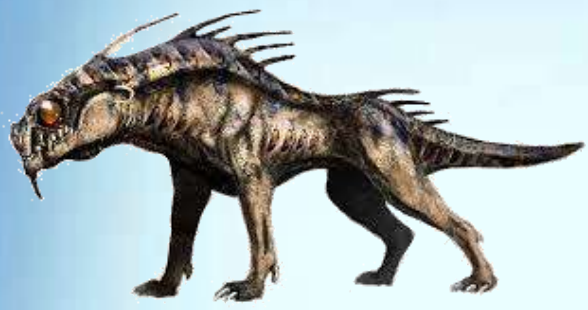
La única Thoriana conocida en la saga fue destruída por Shepard y sus compañeros.

Fuerza:	13	**Voluntad:**	18
Constitución:	23	**Habilidad:**	10
Inteligencia:	10	**Carisma:**	12
Percepción:	16	**Destreza:**	3

Habilidades: Atletismo 13, Alerta 15, Concentración 19, Pelea 8, Puntería 8, Supervivencia 18, sistemas 13, Mecáncia 13.

Trasfondos raciales: Tentáculos (daño +6). Dominación +6. Armadura +6. Crea 1d6 clones cada tres turnos (usar estadísticas de los cascarones).

Varren



Los varren son omnívoros con una rara tendencia a presas vivas. Al igual que los krogan provienen de Tuchanka y como la mayor parte de las formas de vida de ese mundo, son salvajes, gregarios y excelentes supervivientes. Cazan en manada siempre que hay presas vulnerables, y se convierten en carroñeros si se ven en inferioridad numérica o carecen de capacidades.

Su tremenda adaptabilidad, su cruel comportamiento y su rápido ciclo reproductivo han hecho que en muchos mundos sean una plaga oblicua y peligrosa. Las plagas varren han llegado a casi todos los mundos que han visitado los krogan, donde han sembrado el caos en el ecosistema nativo.

Los krogan han tenido una relación de amor-odio con los varren durante milenios. Unas veces luchaban contra ellos por el control del territorio y otras los aceptaban como valiosos compañeros. Hoy en día, los krogan los crían como bestias de guerra. Una de las variantes mas comunes de los varren es que posee unas escamas metálicas plateadas que han hecho que se ganen el insólito sobrenombre de "perros-pez".

Fuerza:	12	**Voluntad:**	10
Constitución:	11	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	5	**Carisma:**	9
Percepción:	18	**Destreza:**	14

Habilidades: Atletismo 13, Alerta 15, Concentración 8, Pelea 10, Supervivencia 10, Intimidar 8, Coraje 9.

Trasfondos raciales: Mandíbulas (daño +6), Armadura +3.

Vaca Espacial

Las vacas del espacio son criaturas herbívoras respiradoras de oxígeno, que cuentan con cuatro patas y dos pequeñas extremidades en forma de brazos. Reciben el nombre de vacas espaciales de forma no oficial, tras encontrarlas por primera vez en Ontarom, el que parece ser su planeta de origen, junto a los escarabajos espaciales.

Estas vacas se alimentan de hierba, naturalmente, y pueden ser encontradas pastando en estado salvaje en Chasca, Nodacrux y Ontarom en Mass Effect, así como en Aite en Mass Effect 2. En el videojuego, los individuos de esta especie tienen una opción de diálogo, aunque no sucede nada si se interactúa con ellas.

Fuerza:	10	**Voluntad:**	4
Constitución:	12	**Habilidad:**	2
Inteligencia:	2	**Carisma:**	4
Percepción:	6	**Destreza:**	4

Habilidades: Atletismo 10, Alerta 7, Concentración 4, Pelea 3, Supervivencia 6.

Trasfondos raciales: -

CREANDO PARTIDAS

Básicamente, Mass Effect es un juego de aventuras espaciales. Esto conlleva viajes interplanetarios, combate con criaturas alienígenas, capturar piratas espaciales, explorar nuevos mundos, proteger miembros importantes del consejo galáctico, salvaguardar la paz en la galaxia, y todas esas cosas que hemos visto en infinidad de películas de ciencia ficción.

Por motivos narrativos, hemos omitido todos los acontecimientos sucedidos durante la tercera entrega del videojuego. Vosotros sois líbres de hacer lo que queráis, pero osotros consideramos que es muho más interesante jugar cuando las amenazas de segadores, recolectores y heths estaban aún presentes, y las diversas civilziaciones de la galaxia aún no se habían unido gracias a las acciones de Shepard.

Tienes a tu disposición una buena ambientación, con multitud de posibilidades y personajes distintos, la capacidad de crearte cuantos mundos y criaturas desees, una gran sociedad galáctica amenazada, y toda una galaxia para explorar. Ideas seguro que no faltarán.

Aquí te daremos algo de información extra para ayudar al master a crear su partida, el resto depende de vuestra imaginación.

JUGANDO AL SERVICIO DEL CONSEJO

Los jugadores llevan como personajes a un Espectro o, más concretamente, a un aspirante a Espectro. Los Espectros son un grupo de élite muy selecto, la crem de la crem, los mejores de los mejores. No se acepta a cualquiera.

Los personajes empezarán siendo grandes soldados cualificados y bien entrenados, pero, en comparación con un Espectro, no serán nada más que pardillos, meros aspirantes sin importancia. Junto a otras cuadrillas de soldados, conformarán una unidad de combate, al frente de la cual estará su Espectro Supervisor.

Los personajes jamás interactuarán con El Consejo, si no que responderán ante su Espectro Supervisor, el cual les orientará y les indicará su cometido (e incluso, si se portan bien, puede que les salve la vida cuando estén muy apurados).

Con el tiempo, a medida que cumplen misiones y ganan experiencia, irán demostrando su valía, ganando privilegios y, si sobreviven, puede que algún día logren convertirse en Espectros por méritos propios.

JUGANDO DE FORMA INDEPENDIENTE

Jugar del lado de los Espectros no es la única posibilidad. Tal vez os apetezca jugar de otras formas.

Miembros de la misma raza

Cada raza de Mass Effect tiene sus propios objetivos y ambiciones. Si todos los personajes pertenecen a la misma especie, podéis montar una partida donde se defiendan dichos intereses.

En este modo, los ideales de “paz y armonía” pasan a convertirse en una lucha por la supremacía de nuestra raza en la galaxia.

Búsqueda de aliados, defensa de fronteras, tratados de paz, colonización y defensa de nuevos mundos, etc.

Miembros de una corporación

Similar al caso anterior, pero con intereses más “materiales” todavía.

Los jugadores llevarán a personajes mercenarios o trabajadores de una determinada mega corporación.

Espionaje industrial, pactos comerciales, eliminación de rivales, protección de cargamentos, etc.

Piratas espaciales

Nadie ha dicho que tengamos que estar del lado de los “buenos”.

Ser pirata puede ser muy interesante: rebelarte contra el sistema, buscar fama y fortuna a lo largo de la galaxia, sobrevivir a cualquier precio, etc.

También está la posibilidad de llevar a un puñado de Ghets fanáticos (para gustos…)

El final de Mass Effect 3

Para jugar una partida de Mass Effect es bastante recomendable obviar, hasta cierto punto, lo ocurrido en los videojuegos, y las acciones de Shepard y sus aliados. Una vez que la amenaza de los segadores es descubierta, y que toda la galaxia está en pie de guerra, las opciones para jugar se reducen (aunque montar partidas bélicas usando la guerra contra los segadores también es una opción perfectamente válida).

Sin embargo, existe otra opción: empezar a jugar una vez los acontecimientos del videojuego han finalizado.

A partir de aquí, spoilers sobre el final de la saga.

El crisol

Gran parte de los sucesos de Mass Effect están dedicados a la construcción del Crisol, un antiguo y sofisticado dispositivo que los proteanos intentaron construir como un arma de destrucción masiva, con el fin de detener a los Segadores, y de la recaudación de recursos para llevar tal proyecto a buen término.

El gran inconveniente final fue, que antes de poder ponerlo en funcionamiento, era necesario un último componente mencionado en los datos proteanos como "El Catalizador", que terminó por ser la propia Ciudadela. Esto es así ya que, en algún momento de algún Ciclo en el pasado, se descubrió que, para explotar el potencial del Crisol, era necesario expandir su pulso energético por toda la galaxia. Al poseer la Ciudadela esa capacidad, la incorporaron al proyecto.

Sin embargo, antes de poder conectar el Crisol con la Ciudadela, el Hombre Ilusorio huyó desde su base hacia la Ciudadela y alertó a los Segadores sobre los planes de la Alianza, los cuales no tardaron en asaltarla y tomarla bajo su control. De esta forma, la parte final de la aventura consiste en que, mientras todas las fuerzas unificadas de la galaxia combaten contra los segadores, Shepard y los suyos ha de intentar llegar a un tele transportador colocado en la Tierra, y entrar en la Ciudadela (ahora situada cerca de la órbita terrestre) para poder activar el Catalizador, y hacer que el Crisol acabe con los segadores definitivamente.

Activación

Al final, Shepard logra entrar en solitario en la Ciudadela, para encontrarse poco después al Capitán Anderson y al Hombre Ilusorio. El primero le insta a destruir a los segadores, y el segundo a controlarlos. Anderson muere, pero Shepard logra convencer al Hombre Ilusorio de que lo que hace es por obra y control del adoctrinamiento segador, y este se suicida. De este modo, Shepard queda solo y libre para activar el Catalizador y unirlo al Crisol. Sin embargo, el Catalizador se revela como una Inteligencia Artificial, la inteligencia artificial que controla a los segadores.

El Catalizador da un discurso sobre cómo, desde el comienzo, la vida orgánica se ha desarrollado y está siempre termia creando vida artificial que, inevitablemente, terminaban sublevándose contra sus creadores. El Catalizador y los segadores fueron creados (por los leviatanes) para evitar estos inevitables ciclos de guerras interminables: manteniendo la población de la galaxia bajo control, se evitaba la completa aniquilación en una guerra total entre seres orgánicos y sintéticos.

En el diálogo con el Catalizador se revela que el diseño del Crisol había sobrevivido Ciclo tras Ciclo durante muchos milenios. Sin embargo, el Catalizador pensaba que dichos datos habían sido erradicados, y no sólo no había sido así, sino que habían sido mejorados, por lo que reconoce que debido a ello, los orgánicos son claramente más hábiles de lo que se había pensado. Razón por la que reconoce que, una vez Shepard lo había descubierto, su solución no daría resultado nunca más, y opta por presentarle tres opciones al comandante: Destruir a los Segadores, controlarlos, o alterar el genoma de los orgánicos y el código de los sintéticos para dar lugar a híbridos biomecánicos.

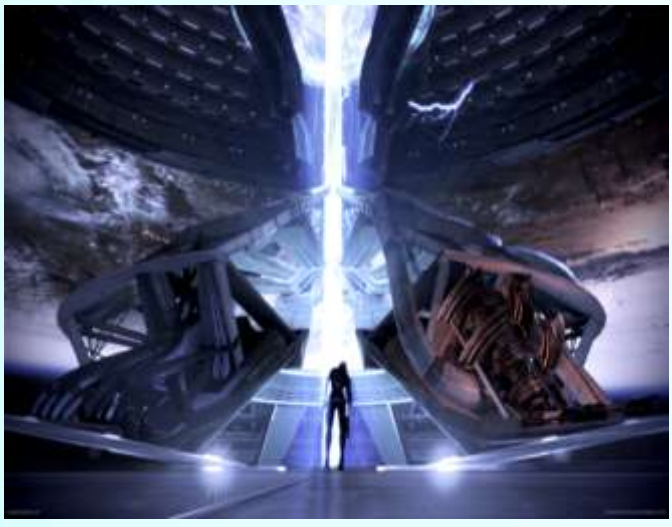
Shepard también puede negarse a tomar ninguna de las opciones, y dejar que la guerra sigue su curso, lo que supondrá la aniquilación a manos de los segadores.

Shepard adoctrinado

Tras descubrir el final del videojuego, por todo internet surgió la teoría de que Shepard estaba siendo controlado, adoctrinado, por los segadores desde la primera parte de la saga para que tomase el control del Crisol, y que, por tanto, el final "correcto" era el de Destrucción, ya que ese es el único final que se oponía a todo lo que dice el Catalizador.

A favor de esta teoría están hechos como los sueños de Shepard con un niño que muere al comenzar el juego, los ruídos que escucha, y toda la escena final en la Ciudadela con tintes oníricos (símbolos que aparecen al revés, que aparecemos sin nuestro traje ni armas, y que podemos ver el árbol en llamas de nuestros sueños). También refuerza esta teoría el hecho de que Shepard solo sobrevive en su forma física si optamos por el camino de Destrucción.

En contra de esta teoría están los hechos de que los segadores y sus aliados intentan matarnos durante toda la saga, incluso nos atacan varios segadores directamente a nosotros, algo que no tiene sentido si somos agentes adoctrinados. Esto podría contrarrestarse diciendo de que no estamos controlados completamente, pero es que el Crisol, a pesar de conocer nuestros planes, nos facilita el acceso a su consumación: pone la ciudadela cerca de la Tierra, y establece un acceso cerca nuestra para que podamos entrar y tener acceso al Catalizador. Nadie nos daría tales facilidades a menos de que estuviesen seguros de que pueden controlarnos. Además, ¿para qué arriesgarse con Shepard? ¿A caso los segadores no poseían al Hombre Ilusorio, un adoctrinado que deseaba hacer precisamente lo que el Catalizador quería?



Por tanto, tenemos un enemigo que intenta destruirnos, pero que también nos facilita, en cierta medida, la victoria. Nosotros solo hemos encontrado una respuesta válida a tal comportamiento: El Catalizador nos pone a prueba.

El Catalizador solo tiene un fin: evitar una guerra entre seres orgánicos y sintéticos. Que la guerra termine con los segadores exterminando a los orgánicos, o con los orgánicos exterminando a los segadores, le da igual, en ambos casos cumple su cometido. Pero en ninguno de los casos la solución es permanente: nuevos orgánicos aparecerán y crearán nuevos seres sintéticos. Por eso, cuando el Catalizador descubre el que proyecto del Crisol funciona, y ve lo que puede hacer, decide utilizarlo. Por eso, en cierto modo, nos permite entrar en la Ciudadela, pero sin ponérnoslo fácil: si podemos entrar, somos aptos, si no, los orgánicos merecen ser exterminados.

Una vez dentro de la Ciudadela, es bastante obvio que todo ocurre en la cabeza de Shepard: no poseemos nada de equipamiento, ni traje, todo tiene una pinta enorme de escena onírica. Por tanto, tanto la aparición de Anderson, como la del Hombre Ilusorio son voces que suenan en la cabeza de Shepard. El subconsciente de Shepard luchando contra el control mental del Catalizador, porque, recordemos, la tecnología segador permite controlar las mentes de aquellos que navegan dentro de sus buques.

Por tanto, podemos decir que el plan del Catalizador es usar la mente de Shepard, la mente del orgánico más capaz, con mayor voluntad, y que con más tesón ha combatido a los segadores, para que controle a los segadores, y pueda mantener una paz duradera entre orgánicos y sintéticos.

Sin embargo, este plan fracasa cuando Shepard convence al Hombre Ilusorio, que representa el adoctrinamiento segador en su mente, a que se suicide. Es entonces cuando el Catalizador aparece, cuando reconoce que "los orgánicos son claramente más hábiles de lo que se habían pensado", y cuando le habla a Shepard de la tercera opción, la de unificar orgánicos con sintéticos.

Pero, bueno, esto es solo nuestra teoría, a la hora de jugar, lo que has de pensar es con qué final prefieres quedarte tú.

No tomar ninguna decisión

Si Shepard no toma ninguna decisión el Crisol nunca es activado y, por tanto, la guerra continúa hasta el final.

Sin embargo, las fuerzas unificadas de toda la galaxia muy difícilmente podrán vérselas con toda la flota segadora y, tal y como vaticina el final del videojuego si optamos por este camino, lo más probable es que los segadores ganen la guerra, y que todas las razas superiores sean exterminadas.

Jugar en un ambiente tan oscuro y pesimista igual te corta muchas de las opciones que da el universo de Mass Effect, pero si lo que deseas es montar unas partidas de corte militar, es una muy buena opción. Y quién sabe, igual tus jugadores pueden reactivar el Crisol, e inventaros vuestro propio final de saga…

Final de Destrucción

Si Shepard elige la opción de destruir a los Segadores, el Crisol junto a la Ciudadela, emitirán un pulso energético de tono rojizo, que se expandirá por toda la galaxia a través de la red de relés, apagando a todos los Segadores y exterminando a todas las formas de vida sintéticas de la galaxia (geths e IAS incluidos).

Todos los relés de masa quedan inevitablemente destruidos, y nadie sabe cómo repararlos, por lo que se vaticina como un final oscuro, donde el caos reinará durante bastante tiempo en toda la galaxia.

Es presumible que con este final las bandas de criminales y señores de la guerra impongan su ley en muchos sistemas, y que la falta de seguridad, y de un gobierno centralizado, haga que los mercenarios y bandidos se enriquezcan y ganen influencia y poder. Esta opción es la más adecuada si desean enfocarte en los viajes espaciales y las misiones a pequeña escala. Quién sabe, igual se te ocurre alguna idea para que los geths, o los recolectores, sean reactivados y reutilizados para algún oscuro propósito.

Final de Control

Si por el contrario, Shepard se decanta por controlar a los Segadores, el Catalizador permitirá la sustitución de su conciencia por la de Shepard en el núcleo de la Ciudadela, siendo esta vez azulado el pulso que emitirá el Crisol, con el fin de hacerle llegar a todos los Segadores la nueva interfaz de control.

Shepard utilizará a los segadores para instaurar la paz, y ayudar en la reconstrucción de los relés. Posteriormente, los segadores abandonarán el espacio conocido, y se dedicarán a vigilar a lo lejos, protegiendo a la galaxia de cualquier amenaza.

Sin embargo, durante toda la saga, se ha hecho hincapié de que ninguna mente puede controlar a los segadores, de que tanto poder puede corromper a cualquiera. La misma voz de Shepard, durante este final, parece volverse más siniestra. ¿Qué puede ocurrir en una galaxia controlada por los segadores? Jugar como un grupo de rebeldes en un entorno donde las libertades individuales son cada vez más escasas puede ser muy interesante.

Final de Síntesis

Por último, si Shepard acepta alterar el ADN y los códigos de todos los orgánicos y sintéticos respectivamente, el pulso energético del Crisol dará como fruto el nacimiento de un nuevo ADN que mezclará lo sintético con lo orgánico, de forma parecida en la que son creados los propios Segadores o los Recolectores.

Con este final las hostilidades terminan, y tanto orgánicos como inorgánicos comienzan a trabajar para reconstruir todo lo perdido. Con el tiempo, los relés de masa y la ciudadela vuelven a estar operativos, y todo queda, más o menos, en paz.

Sin embargo, la evolución bio-sintética es algo que no ocurrirá de un día para otro, si no que será un proceso largo, de muchos siglos, donde muchas cosas pueden ocurrir. Los segadores desaparecerán, por ahora al menos, y las viejas razas, a pesar de los cambios en su genoma, en un principio, serán, más o menos, iguales que antes. No todos tienen porque aceptar el cambio pacíficamente, ni el Crisol ha de quedar conforme con cómo se desarrollen los acontecimientos. Esta opción es la más adecuada si deseas crear una nueva trama en el universo de Mass Effect manteniendo todos sus alicientes, pero sin tener en cuenta necesariamente la trama de los videojuegos. También puede ser interesante explotar los nuevos cambios y mutaciones ocurridos tanto en orgánicos como en sintéticos.

PNJS DE EJEMPLO

Una pequeña lsita de PNJs secundarios a modo de ejemplo.

Para convertirlos en PNJs principales solo tienes que sumar +4 a sus ocho atributos principales, +4 a sus cuatro habilidades más relevantes, y +2 a dos de sus talentos.

En ambos casos, si lo deseas, puedes otorgar algún nivel adicional en habildiades y talentos para crear desafíos más a corde con el nivel de tus protagonistas.

Humano soldado

Fuerza:	4	**Voluntad:**	4
Constitución:	4	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	3	**Carisma:**	4
Percepción:	5	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 3, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Humano ingeniero

Fuerza:	3	**Voluntad:**	4
Constitución:	4	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	5	**Carisma:**	4
Percepción:	4	**Destreza:**	3

Habilidades: Conducir 3, Concentración 3, Educación 3, Sigilo 3, Mecánica 3, Pilotar 3, Sistemas 3, Alerta 3, Disparo 2, Investigar 3, Conducir 2, Ciencia 3.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Decodificación 1. Descarga criogénica 1. Dron de combate 1. Electrónica 1. Escudos 1. Incineración 1. Pirateo de IA 1. Sobrecarga 1. Pistolas 1. Primeros auxilios 1.

Humano adepto

Fuerza:	3	**Voluntad:**	5
Constitución:	3	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	4	**Carisma:**	5
Percepción:	4	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Concentración 5, Educación 3, Persuasión 3, Sigilo 3, Coraje 3, Disparo 1, Etiqueta 3, Psicología 4, Subterfugio 3, Liderazgo 3.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Alzamiento 1. Barrera 1. Dominación 1. Éxtasis 1. Estrellar 1. Granada de racimo 1. Onda de choque 1. Pistolas 1. Singularidad 1. Lanzamiento 1.

Humano infiltrador

Fuerza:	4	**Voluntad:**	4
Constitución:	4	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	4	**Carisma:**	3
Percepción:	5	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Educación 3, Sistemas 3, Puntería 3, Sigilo 3,Pelea 3, Pilotar 3, Mecánica 2, Intimidar 2, Coraje 3.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Decodificación 1. Electrónica 1. Escudos 1. Incineración 1. Forma física 1. Pistolas 1. Pirateo de IA 1. Primeros auxilios 1. Ocultación táctica 1. Rifles de precisión 1.

Humano vanguardia

Fuerza:	5	**Voluntad:**	5
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	3
Percepción:	5	**Destreza:**	4

Habilidades: Disparo 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Educación 3, Coraje 2, Intimidar 2, Conducir 2, Pilotar 2, Psicología 2.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Alzamiento 1. Barrera1 . Entrenamiento de asalto 1. Escopetas 1. Estrellar 1. Forma física 1. Lanzamiento 1. Nova 1. Onda de choque 1. Pistolas 1.

Humano centinela

Fuerza:	3	**Voluntad:**	5
Constitución:	3	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	5	**Carisma:**	4
Percepción:	4	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Concentración 3, Educación 3, Persuasión 3, Puntería 3, Sigilo 3, Psicología 3, Sistemas 3, Sistemas 2, Mecánica 2, Conducir 2, Pilotar 2, Psicología 2.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Armadura tecnológica 1. Dominación 1. Decodificación 1. Electrónica 1. Éxtasis 1. Lanzamiento 1. Primeros auxilios 1. Sobrecarga 1. Singularidad 1.

Humanono no combatiente (mecánico)

Fuerza:	3	**Voluntad:**	4
Constitución:	4	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	4	**Carisma:**	4
Percepción:	4	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Educación 3, Persuasión 3, Conducir 2, Mecánica 3, Sistemas 2, Ciencia 2, Disparar 1.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Adiestramiento en combate 1. Contactos 1. Suerte 2. Herramientas (de mecánico) 2. Oficio (mecánico de automóviles) 2. Formación académica (sistemas de seguridad) 2.

Humanono no combatiente (comerciante)

Fuerza:	3	**Voluntad:**	4
Constitución:	3	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	4	**Carisma:**	6
Percepción:	4	**Destreza:**	4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Educación 3, Persuasión 3, Investigar 3, Etiqueta 3, Conducir 1, Psicología 3.

Trasfondos raciales: 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.

Talentos: Contactos 2. Especialidad (transacciones económicas)2. Rango social 2. Red de información 2. Riquezas 2.

Turiano soldado

Fuerza:	4	**Voluntad:**	3
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 5, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 5, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 3.

Trasfondos raciales: Placas (Protección +4 ante radiaciones y energía).

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Turiano infiltrador

Fuerza:	4	**Voluntad:**	3
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	3	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Educación 3, Sistemas 3, Puntería 3, Sigilo 3,Pelea 6, Pilotar 3, Mecánica 2, Intimidar 4, Coraje 3. Disparo 3.

Trasfondos raciales: Placas (Protección +4 ante radiaciones y energía).

Talentos: Decodificación 1. Electrónica 1. Escudos 1. Incineración 1. Forma física 1. Pistolas 1. Pirateo de IA 1. Primeros auxilios 1. Ocultación táctica 1. Rifles de precisión 1.

Asari adepta

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	3	**Destreza:**	3

Habilidades: Alerta 3, Concentración 5, Educación 3, Persuasión 3, Sigilo 3, Coraje 3, Disparo 1, Etiqueta 6, Psicología 7, Subterfugio 3, Liderazgo 3.

Trasfondos raciales: Empatía +4 (se suma a cualquier tirada de biótica o psicología).

Talentos: Alzamiento 1. Barrera 1. Dominación 1. Éxtasis 1. Estrellar 1. Granada de racimo 1. Onda de choque 1. Pistolas 1. Singularidad 1. Lanzamiento 1.

Asari vanguardia

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	5	**Carisma:**	5
Percepción:	3	**Destreza:**	3

Habilidades: Disparo 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Educación 3, Coraje 2, Intimidar 2, Conducir 2, Pilotar 2, Psicología 5. Etiqueta +3.

Trasfondos raciales: Empatía +4 (se suma a cualquier tirada de biótica o psicología).

Talentos: Alzamiento 1. Barrera1 . Entrenamiento de asalto 1. Escopetas 1. Estrellar 1. Forma física 1. Lanzamiento 1. Nova 1. Onda de choque 1. Pistolas 1.

Salariano ingeniero

Fuerza:	1	**Voluntad:**	4
Constitución:	1	**Habilidad:**	6
Inteligencia:	7	**Carisma:**	3
Percepción:	6	**Destreza:**	7

Habilidades: Conducir 3, Concentración 3, Educación 3, Sigilo 3, Mecánica 3, Pilotar 3, Sistemas 6, Alerta 3, Disparo 2, Investigar 3, Conducir 2, Ciencia 3, Subterfugio +3.

Trasfondos raciales: Contactos a nivel 2.

Talentos: Decodificación 1. Descarga criogénica 1. Dron de combate 1. Electrónica 1. Escudos 1. Incineración 1. Pirateo de IA 1. Sobrecarga 1. Pistolas 1. Primeros auxilios 1.

Salariano no combatiente(mecánico)

Fuerza:	2	**Voluntad:**	4
Constitución:	2	**Habilidad:**	6
Inteligencia:	7	**Carisma:**	3
Percepción:	5	**Destreza:**	6

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Educación 3, Persuasión 3, Conducir 2, Mecánica 3, Sistemas 25, Ciencia 2, Disparar 1, Subterfugio 3.

Trasfondos raciales: Contactos a nivel 2.

Talentos: Adiestramiento en combate 1. Contactos 1. Suerte 2. Herramientas (de mecánico) 2. Oficio (mecánico de automóviles) 2. Formación académica (sistemas de seguridad) 2.

Quariano ingeniero

Fuerza:	+4	**Voluntad:**	2
Constitución:	+3	**Habilidad:**	6
Inteligencia:	+6	**Carisma:**	1
Percepción:	+4	**Destreza:**	3

Habilidades: Concentración 3, Educación 3, Sigilo 3, Mecánica 3, Pilotar 6, Sistemas 3, Alerta 3, Disparo 2, Investigar 3, Conducir 5, Disparar +3, Supervivencia +2, Mecánica +2, Ciencia 3.

Trasfondos raciales: -

Talentos: Decodificación 1. Descarga criogénica 1. Dron de combate 1. Electrónica 1. Escudos 1. Incineración 1. Pirateo de IA 1. Sobrecarga 1. Pistolas 1. Primeros auxilios 1.

Quariano soldado

Fuerza:	+4	**Voluntad:**	2
Constitución:	+3	**Habilidad:**	6
Inteligencia:	+5	**Carisma:**	1
Percepción:	+5	**Destreza:**	3

Habilidades: Supervivencia +2, Mecánica +2. Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 6, Conducir 3, Pilotar 6, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: -

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Krogan soldado

Fuerza:	9	**Voluntad:**	3
Constitución:	9	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	1	**Carisma:**	1
Percepción:	3	**Destreza:**	3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 6, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 3, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: Armadura natural +3.

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Krogan vanguardia

Fuerza:	8	**Voluntad:**	7
Constitución:	7	**Habilidad:**	2
Inteligencia:	1	**Carisma:**	1
Percepción:	3	**Destreza:**	3

Habilidades: Disparo 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Alerta 3, Atletismo 6, Concentración 3, Educación 3, Coraje 2, Intimidar 2, Conducir 2, Pilotar 2, Psicología 2.

Trasfondos raciales: Armadura natural +3.

Talentos: Alzamiento 1. Barrera1 . Entrenamiento de asalto 1. Escopetas 1. Estrellar 1. Forma física 1. Lanzamiento 1. Nova 1. Onda de choque 1. Pistolas 1.

Ghet infiltrador

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	4	**Carisma:**	1
Percepción:	5	**Destreza:**	6

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Educación 3, Sistemas 3, Puntería 3, Sigilo 8, Pelea 6, Pilotar 3, Mecánica 2, Intimidar 2, Coraje 3, Disparo 2.

Trasfondos raciales: -

Coste en PG: 0.

Talentos: Decodificación 1. Electrónica 1. Escudos 1. Incineración 1. Forma física 1. Pistolas 1. Pirateo de IA 1. Primeros auxilios 1. Ocultación táctica 1. Rifles de precisión 1.

Ghet ingeniero

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	6
Inteligencia:	5	**Carisma:**	1
Percepción:	4	**Destreza:**	5

Habilidades: Conducir 3, Concentración 3, Educación 3, Sigilo 8, Mecánica 3, Pilotar 3, Sistemas 3, Alerta 3, Disparo 4, Investigar 3, Conducir 2, Ciencia 3, Pelea +3.

Trasfondos raciales: -

Talentos: Decodificación 1. Descarga criogénica 1. Dron de combate 1. Electrónica 1. Escudos 1. Incineración 1. Pirateo de IA 1. Sobrecarga 1. Pistolas 1. Primeros auxilios 1.

Ghet soldado

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	3	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	4	**Carisma:**	1
Percepción:	5	**Destreza:**	6

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 6, Puntería 3, Sigilo 8, Artillería 3, Disparo 5, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: -

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Batariano soldado

Fuerza:	4	**Voluntad:**	3
Constitución:	4	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	4	**Carisma:**	1
Percepción:	7	**Destreza:**	4

Habilidades: Supervivencia +2, Persuadir +3. Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 5, Conducir 3, Pilotar 5, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: -

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Drell vanguardia

Fuerza:	7	**Voluntad:**	3
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	4	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	6

Habilidades: Disparo 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Alerta 6, Atletismo 6, Concentración 3, Educación 3, Coraje 2, Intimidar 2, Conducir 2, Pilotar 2, Psicología 2.

Trasfondos raciales: Armadura natural +2.

Talentos: Alzamiento 1. Barrera 1 . Entrenamiento de asalto 1. Escopetas 1. Estrellar 1. Forma física 1. Lanzamiento 1. Nova 1. Onda de choque 1. Pistolas 1.

Drell centinela

Fuerza:	6	**Voluntad:**	5
Constitución:	4	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	4	**Carisma:**	3
Percepción:	3	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 6, Atletismo 3, Concentración 3, Educación 3, Persuasión 3, Puntería 3, Sigilo 3, Psicología 3, Sistemas 5, Mecánica 2, Conducir 2, Pilotar 2, Psicología 2.

Trasfondos raciales: Armadura natural +2.

Talentos: Armadura tecnológica 1. Dominación 1. Decodificación 1. Electrónica 1. Éxtasis 1. Lanzamiento 1. Primeros auxilios 1. Sobrecarga 1. Singularidad 1.

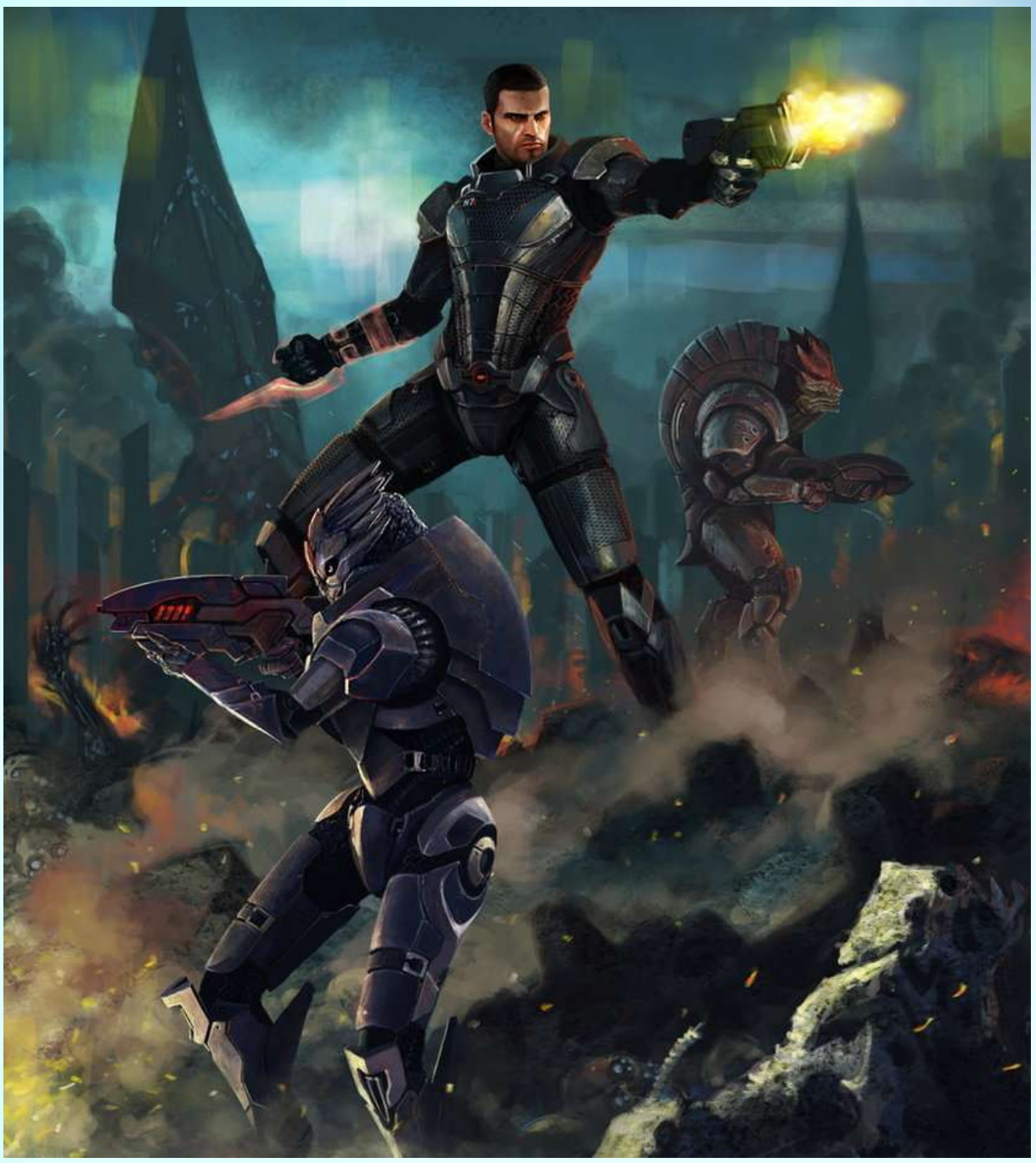
Hanar no combatiente(comerciante)

Fuerza:	1	**Voluntad:**	5
Constitución:	1	**Habilidad:**	6
Inteligencia:	7	**Carisma:**	8
Percepción:	3	**Destreza:**	+0

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Educación 3, Persuasión 3, Investigar 3, Etiqueta 3, Conducir 1, Psicología 3.

Trasfondos raciales: Deslizador aéreo (Destreza +2, les permite flotar).

Talentos: Contactos 2. Especialidad (transacciones económicas)2. Rango social 2. Red de información 2. Riquezas 2.



Elcor no combatiente(comerciante)

Fuerza:	10	**Voluntad:**	1
Constitución:	10	**Habilidad:**	2
Inteligencia:	3	**Carisma:**	2
Percepción:	3	**Destreza:**	1

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 6, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Educación 3, Persuasión 3, Investigar 3, Etiqueta 6, Conducir 1, Psicología 3.

Trasfondos raciales: Robustos (Vitalidad +8).

Talentos: Contactos 2. Especialidad (transacciones económicas)2. Rango social 2. Red de información 2. Riquezas 2.

Volus no combatiente(comerciante)

Fuerza:	3	**Voluntad:**	3
Constitución:	5	**Habilidad:**	5
Inteligencia:	5	**Carisma:**	3
Percepción:	5	**Destreza:**	3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Educación 3, Persuasión 3, Investigar 3, Etiqueta 3, Conducir 1, Psicología 6, Subterfugio 4.

Trasfondos raciales: Riquezas +1.

Talentos: Contactos 2. Especialidad (transacciones económicas)2. Rango social 2. Red de información 2. Riquezas 2.

Yahg soldado

Fuerza:	7	**Voluntad:**	3
Constitución:	6	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	5	**Carisma:**	1
Percepción:	6	**Destreza:**	3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 3, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales: -.

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Vorcha soldado

Fuerza:	7	**Voluntad:**	7
Constitución:	5	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	1	**Carisma:**	1
Percepción:	3	**Destreza:**	5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 3, Conducir 3, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 1.

Trasfondos raciales:

- Órgano exótico: un órgano exótico, producto de la adaptación, que otorga un +5 en un tipo de tirada determinado. Exige especificar como desarrollo dicho órgano el personaje.
- Curación rápida: un vorcha regenera un punto de salud por turno de reposo.

Talentos: Armadura de combate 1, Entrenamiento de asalto 1, Escopetas 1, Descarga de adrenalina 1, Forma física 1, Granada de fragmentación 1, Pistolas 1, Rifles de precisión 1, Rifles de asalto 1, Primeros auxilios 1.

Raloi no combatiente(mecánico)

Fuerza:	3	**Voluntad:**	4
Constitución:	3	**Habilidad:**	4
Inteligencia:	4	**Carisma:**	4
Percepción:	4	**Destreza:**	6

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Educación 3, Persuasión 3, Conducir 2, Mecánica 3, Sistemas 2, Ciencia 2, Disparar 1.

Trasfondos raciales: 10PG libres adicionales .

Talentos: Adiestramiento en combate 1. Contactos 1. Suerte 2. Herramientas (de mecánico) 2. Oficio (mecánico de automóviles) 2. Formación académica (sistemas de seguridad) 2.

Aventura introductoria: La Aeschylus

El gancho

La MV Aeschylus es un buque destinado a la investigación y exporación de nuevos planetas. Recientemente se ha perdido conntacto con el cargero cerca del sistema Dirada, de la Nebulosa Pilos.

Aunque se creee que a estas alguras las diversas bandas de piratas del sector habrán saqueado el buque, se confía que su carga más valiosa, oculta gracias a un ingenioso sistema de camuflaje, aún esté intacta. Los personajes deberán de ingresar en la baía de carga de la Aeschylus, ir a la sección suroeste, y pulsar un pequeño interruptor que mostrará el cargamento oculto. Bajo ningún concepto el cargamento ha de ser dañado o abierto.

Los detalles de quienes contratan a los personajes, y a quién pertenecen la Aeschylus lo dejamos a discreción del Narrador, para que pueda encajar los acontecimientos mejor con el grupo que creen los jugadores.

La aeronave se ha desviado muy poco de la posición en la que se estimaba que estaría, y una señal de socorro os permite localizarla sin problema. El buque presenta señales de daños en su estructura, aunque su interior parece estar intacto.

> *Una tirada exitosa de INT+Investigar a dif. 12 revelará impactos de artillería típica de aeronaves ligeras. Si saca más de 3 éxitos, también se descubrirá que la baía de la lanzadera, situada en la cubierta de control, ha sido forzada.*

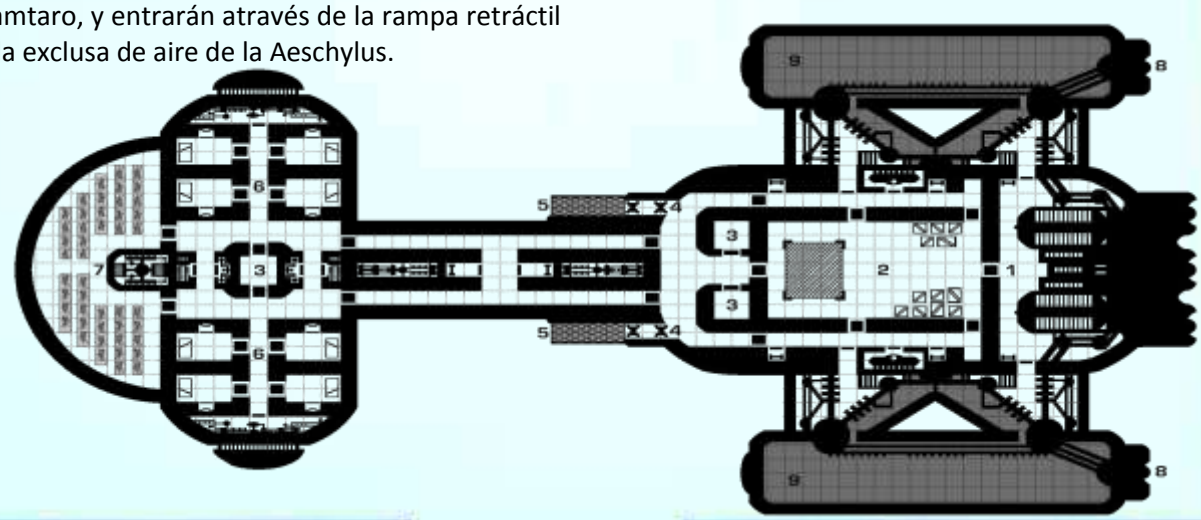
Los protagonistas llegarán a la aeronave sin dificultades mediante su propia aeronave, la MV Yamtaro, y entrarán através de la rampa retráctil y la exclusa de aire de la Aeschylus.

Antes de entrar, pregunta a lso PJS si su piloto, Jarvis, les acompañará, con lo que contarán con ayuda extra, o se quedará a bordo de la nave, en previsión de lo que pueda ocurrir.

Planta baja

1. Ingeniería. Aquí se encuentran los generadores y motores de la nave. Los jugadores podrán encontrar diversos cadáveres de técnicos e ingenieros. Al parecer, alguien desvió la energía del generador hacia una extraño aparato, de aspecto similar a una omniherramienta, lo cual explica la falta de energía. Los generadores están en la planta superior, accesible mediante unas escaleras. Allí, diversos vorcha estarán, aparentemente, intentando conectar el sistema de electricidad. Los vorcha entrarán en pánico y atacarán de forma temeraria y suicida nada más nada más ver a los personajes, por lo que no podrán interrogarles, ni averiguar como es que hay piratas en la Aeschylus, y ni rastro de naves piratas cerca.

> *El grupo estará conformado por un par de vorchas soldados por cada PJ jugador impliucado. Si los PJs no son lo bastante sigilosos, los vorchas atacarán desde arriba (+3 a la tirada). Si los jugadores logran hacer un prisionero, introduce al PNJ Valerus.*
>
> *Para activar el generador, hay que superar una tirada de INT+Motores a dificultad 18 para desconectar el aparato. Si los PJS fallan, deberán de buscar otro método para activar la cámara secreta de la baía de carga.*
>
> *Superar una tirada de INT + sistemas a dificultad 21 indentificará al misterioso aparato como una omniherramienta de diseño desconocido, que está mandando una señal de pirateo por toda la nave.*



2. Bodega de carga. Posee tres plantas de altura. Multitud de contenedores y piezas desvalijadas. A unos seis metros de altura, se pueden observar unas barandillas, situadas en la segunda palnta,a ccesibles mediate unas escaleras. Más arriba, se ve que hay una tercera bodega en la tercera planta. Desparramados por todo el lugar, se encuentran docenas de geths inactivos, unos 22 desconectados, otros, los más alejados del área suroeste, dañados. Algunos geths, más altos que los demás, son de color rojo, y todos tienen pintado en su hombro izquierdo una luna menguante dorada.

Al pulsar el interruptor indicado, nada ocurre, no hay energía en toda la nave.Superar una tirada de INT+Educación o Mecánica o Sistemas indicará al PJ que han de encontrar la sala de ingeniería o la sala de máquinas para activar el generador auxiliar.

Una tirada exitosa de Inteligencia +Investigación a dificultad 15 revelará que los geths combatieron entre si.

Si los PJs vuelven una vez restaurada la electricidad, encontrarán a 8 ó 9 geths activados. Una tirada exitosa de Inteligencia+Concentración a dificultad 15 revelará que no todos los geths desactivados están presentes ahora en la sala, faltan cinco de color rojo y unos 8 normales. En la cámara del área suroeste solo habrá un recipiente criogénico de tamaño humano vacío.

3. Montacargas. Desactivados por farta de energía.

Subir por el cable requiere superar tiradas de Fuerza+Atletismo a dificultad 18.

4. Esclusa de aire. Un túnel con dos compuertas presurizadas a sus etremos evita que el aire se escape de la Aeschylus.

Abrirlas sin dañarlas requiere superar una tirada de Inteligencia+Sitemas a dificultad 18. Si se falla, o si se usa la violencia, ahora mismo no ocurrirá nada, porque la Aeschylus está conectada mediante un tubo de acceso a la Yamtaro, pero si esta se desconectase, toda la planta baja de la Aeschylus se despresurizaría, dejando sin aire toda la planta inferior, y arrastrando al vacío a todo aquel que no supere una tirada de Fuerza+Atletismo a dificultad 18. Recuerda el resultado de esta tirada para más adelante.

5. Rampa retráctil. Por aquí entrarán los personajes, a menos que descubran la baía de la lanzadera, y deseen probar suerte por allí (preguntales antres de empezar). Los personajes deberán de abrir un boquete en la compuerta, ya que los sistemas parecen no funcionar, una tarea que no tendrá la menor complicación.

6. Habitaciones del personal. Cada una posee una litera, y dos armarios. En una de ellas se encuentra Lindrim. Si los PJs hacen mucho ruído, o comabten, es posible que Lindrim les escuche, y les espíe hasta que demuestren que son, más o menos, de fiar (o hasta que sea descubierto por algún PJ mediante una tirada enfrentada exitosa de PER+Alerta VS DES+Sigilo).

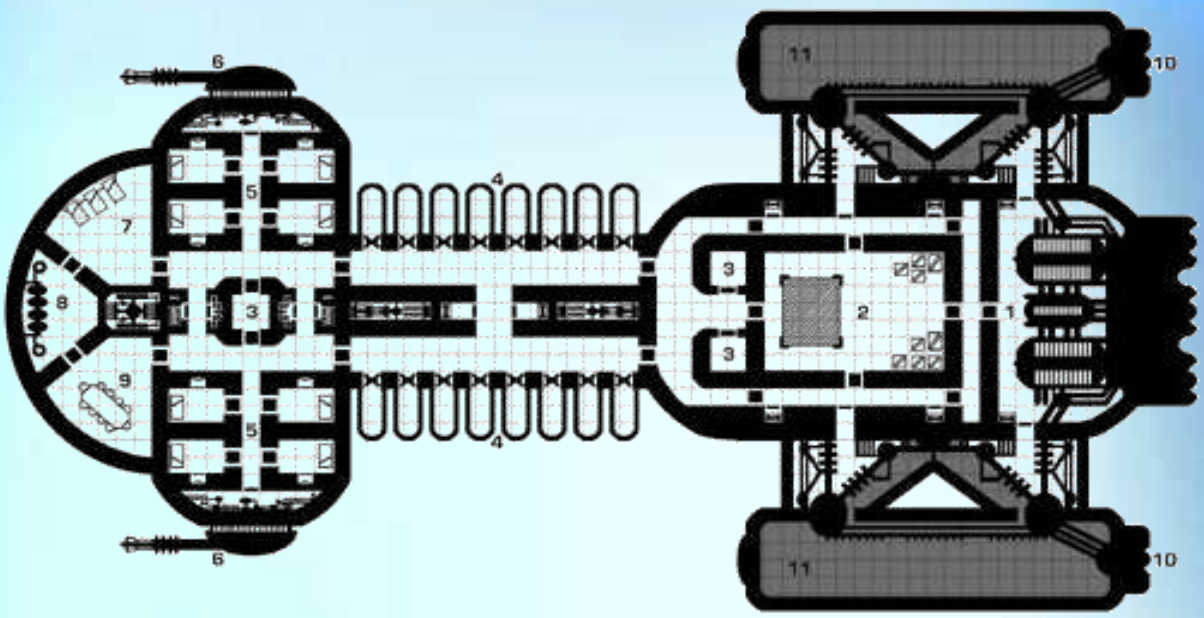
El plan original de Lindrim era esperar a que los vorcha activasen la electricidad para subir por el ascensor cercano hasta la planta de comando, y usar la lanzadera allí establecida para huir. Si el vorcha Valerus os acompaña, Lindrim intentará hablar con algún PJ a solas (puedes resolver la situación mediante una tirada nefrentada de Inteligencia + Subtergufio, para comprobar si el vorcha se entera de la conversación).

7. Invernadero. El pulón de la nave. Existen diversos dientes de dragón geths clavados en los numerosos jardines del recinto (por lo visto, intentaron ampliar sus fuerzas antes de sufrir un percance que los inhabilitó). Pero los cascarones no están activados. Existen diversos compartimentos dentro del recinto, pero nada de especial interés.

Si los personajes intentan manipular o examinar los cascarones, pide una tirada de Inteligencia +Sistemas a dificultad 18. Fallar supone que los cascarones se activen y ataquen a los PJs. Hay unos tres o cuatro cascarones por PJ implicado. Si ves que la cosa es muy fácil, introduce algún cascarón diferente al modelo básico, que aparezca de repente desde otra sala.

8. Propulores. Los propulsores de la Aeschylus. A simple vista, parecen en buen estado.

9. Tanques de combustible. Los depósitos de combustible, alguien ha ordenado vaciarlos y verter su contenido al vacío.



Planta media

1. Ingeniería. La ingeniería ocupa dos palntas, se puede subir y bajar mediante escaleras. Por la zona se pueden encontrar algunos geths abatidos, y más cadáveres del personal de la Aeschylus.

2. Bodega de carga. Desde esta planta se accede a unas barandillas y plataformas metálicas que rodean, a unos seis metros de altura, la bodega de carga. Existen unas cuantas puertas que llevan a diversas oficinas. Se puede acceder tanto a la bodega superior, como a la zona inferior mediante escaleras.

> *En las oficinas los PJs podrán encontrar información sin importancia sobre el cargamento, además de indicios sobre una carga especial misteriosa, procedente del Sistema Términus, de la que solo el capitán tenía constancia.Superar una tirada de INT+Investigación a dif.15, además, revelará que tuvieron diversos problemas con los geths a causa del cargamento, y también indicará la cubierta y habitación del capitán.*
>
> *Los PJS serána tacados en esta zona, bien por los vorcha (si aún no los han encontrado), bien por los geths rojos.En cualqueira de los casos, cuando los PJS eliminen a uno o dos de ellso, el resto se replegará, y hará volar la estructura metálica mediante granadas.*
>
> *Las escaleras superiores quedarán inservibles, y los PJs deberán de tirar Destreza+Atletismo a dificultad 18 para evitar caer a la zona inferior. Si algún PJ se cae, que tire CON+Atletismo a dificultad 24, cada fallo, es un punto de daño que recibe.*

3. Montacargas. Si los PJS lo usan una vez activada la electricidad, un grupo de 8 geths saltará al techo, e intentarán acabar con ellos.

4. Cápulas de escape. Todas vacías o en mal estado, a la parecer, varios tripulantes huyeron del buque. Es posible encontrar diversos cadáveres de la tripulación abatida.

5. Habitaciones del personal. Si los PJs no han encontrado a Lindrim aún, estará aquí.

6. Armas de energía. Las baterías de defensa del buque, inactívos.

7. Baía médica. Hay algunos cadáveres, lo cual indica que el conflicto armado se llevó su tiempo. Algunos muertos muestran signos inequñívocos de haber sido rematados después de haber sido heridos. También habrá un puñado de cascarones inactivos.

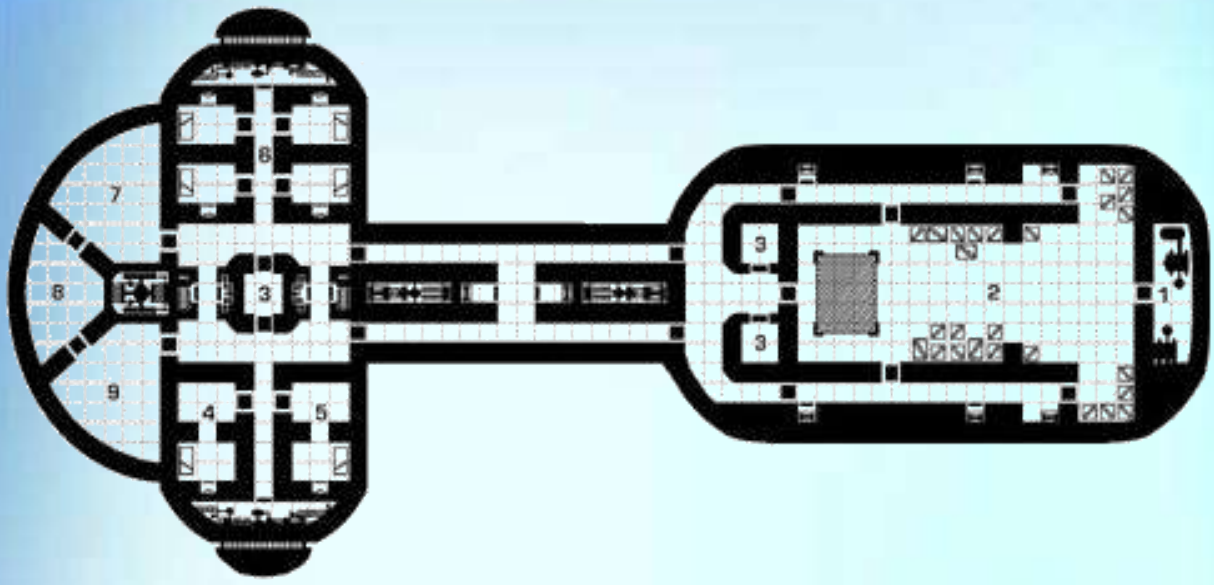
> *Si los persoanjes intentan manipular o examinar los cascarones, pide una tirada de Inteligencia+sistemas a dificultad 18. Fallar supone que los cascarones se activen y ataquen a los PJs.Hay un par de cascarones por P, y no todos son del modelo básico.*

8. Soporte vital. Desde esta sala se podría restaurar la presión atmosférica de la sala inferior, en caso de ser necesario.

9. Sala de conferencias. Solo hay un cadáver, al parecer, alguien tubo tiempo de mandar una señal de socorro antes de ser disparado por la espalda.

10. Propulsores.

11. Tanques de combustible.



Planta alta

1. Cuarto de máquinas. Desde aquí se pueden controlar las diversas compuertas y máquinas de la nave. También se pueden sellar las puertas de una determinada baía o sector para que nada entre o salga.

Si los PJs no se las vieron con los geths activados en la bodega de carga, o en los montacargas, estos les perseguirán hasta aquí en este momento.

2. Baía de carga. La zona superior es más pequeña, y desde ella se puede divisar toda la baía inferior. Diversos mech atlas estarán desactivados por la zona. También se pueden divisar un par de grúas de carga, destinadas a elevar cargamentos desde la zona inferiro.

Si los PJS llegan a qui una vez restaurada la electricidad, podrán observar, si ya no lo han hecho, que los geths desactivados de la baía inferior no están. También serán atacados por un geth rojo, que va pilotando una de las unidades Atlas.

3. Montacargas. Diversos cadáveres geths y de la tripulación, muertos en batalla. Al aprecer, los geths atacaron bajando desde la planta superior.

4. Habitación del capitán. El capitán se encuentra aquí, muerto, con un rifle en las manos, y diveros cadáveres geths abatidos a su alrededor. Murió luchando. Una de las consolas de información está a ctivada, en modo descarga, como si el capitán hubiese intentado descargar información antes de ser interrumpido.

La consola hablará de un proyecto de inteligencia artificial diseñado por seres sintéticos, geths, y de cómo le fue conferido al capitán la tarea de llevar dicha inteligencia artificial a ciertas instalaciones secretas para su estudio. Superar una tirada de INT + Sistemas o Investigación, además, revelará que dicha fomra de vida artificial tiene la facultad de alterar su aspecto físico por el de cualquier raza.

5. Habitación del segundo de a bordo. Nada de interés. Tan solo un par de fotografías de un salariano, Lindrim, vestido de oficial. Al parecer, Lindrim es el segundo de abordo, y se disfrazó de técnico al ver como los vorcha aparecían por temor a que tomasen represalias más crueles si descubrían a un oficial.

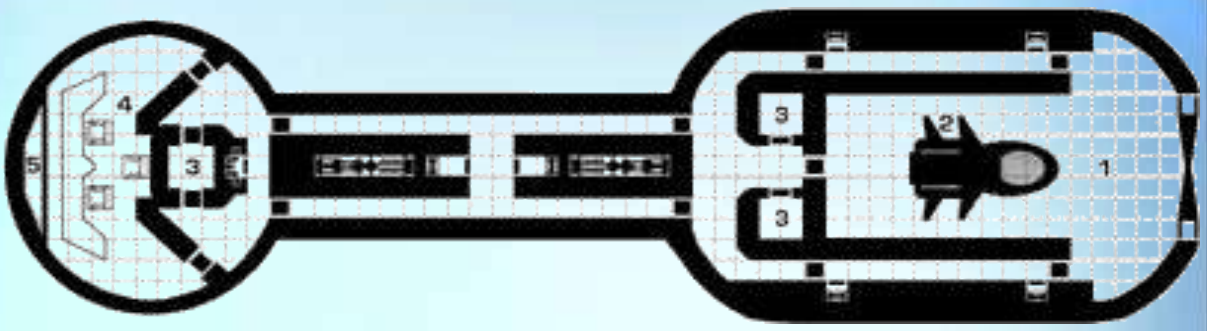
Si los PJs sospechan de la integridad de Lindrim, este puede llevarlos aquí, como prueba de quién es.

6. Habitaciones del personal. Nada de interés, solo algunos muertos más.

7. Despensa. La despensa de la Aeschylus. Un geth rojo la está examinando. Si los PJs lo sorprenden, otro aparecerá de improviso desde la cocina.

8. Cocina. La cocina de la Aeschylus. Un geth rojo la está examinando. Si los PJs lo sorprenden, otro aparecerá de improviso desde la despensa.

9. Area común. Una zona de recreo y esparcimiento. Totalmente bacía y desordenada ahora.



Cubierta de control

1. Baía de la lanzadera. Una baía de atraque para una aeronave de tamaño medio. Actualmente la zona está despresurizada, porque la puerta que da al exterior de la nave fue destruída. Tampoco se encuentra la aeronave original, si no una aeronave geth, por lo que los PJS no podrán atracar con su navío aqui.

La zona está sellada, y solo se podrá acceder a la zona si, desde la sala de máquinas, se activa la puerta exterior auxiliar antes.Existe una exclusa de aire como la de la planta inferior, por lo que los PJS, si deciden entrar por aquí al buque, podrán intentarlo también. Pero toda la naía estará sin aire y a gravedad cero hasta que se cierren las compuertas.

2. Lanzadera. Una aeronave geth atracada en el lugar. Al parecer, un nutrido grupo de geths abordaron a la Aeschylus desde aquí. No hay rastros de la alnzadera original, posiblemente, intentó interceptar la incusrsión geth antes de que estos abordaran el buque.

Si Landrim llega aquí con los PJS, notificará que él sabía que la lanzadera era geth, pero que, de todas formas, el sabe pilotarla. Si lo PJS aún no se han encontrado con los geths rojos, lo harán ahora.

3. Montacargas. Si los PJs lelgan aquí cuando al electricidad ya esté restaurada, todos los geths corientes que aún no hayan sido habatidos por los PJS se encontrarán guardando este lugar.

4. Cabina de mando. Lugar desde el que se pilota la Aeschylus, llena de cadáveres geths y de la tripulación, muertos en abtalla. Si los PJS pasan cerca una vez activada la electricidad, serán atacados por geths rojos que aún no hayan eliminado. Al parecer, trataban de mandar un mensaje.

5. Pantalla de visión. Una inmensa pantada de criustal ultrarresistente, por la cual se puede observar la inmensidad del cosmos.

El ataque de Eclipse

En algún momento de la partida, preferibelmente cuando los PJS ya hayan restaurado la electricidad de la Aeschylus, los sensores automáticos de vuestra nave detectarán la proximidad de otra aeronave. La aeronave estará a distnacia de tiro en seis turnos de juego.

Los PJS deberán de decidir si intentar llegar a su aeronave, pedirle al piloto Jarvis (en caso de que se quedase en la nave, obiamente) que la mueva hacia un lugar seguro, confiar en que la nave extraña no venga con intenciones hostiles.

Una tirada de Inteligencia + Investigar + los radares de vuestra nave (+15), a dificultad 36, os infomrará de que la nave pertenece a los mercenarios de Eclipse, y, si, vienen con intenciones hostiles. En caso de que los PJS no hagan nada, su nave será irremisiblemente destruida.

Recorrer la mitad de una palnta de la Aeschylus requiere obtener 20 éxitos en una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 12. Por lo que los PJs deberán de sopesar si les dará tiempo embarcar en su nave, y prepararse para una confrontación espacial.

En caso de que los mercenarios de Eclipse entren en la Aeschylus, lo harán por la rampa retráctil de la planta baja. Liego se dividirán en dos grupos e intentarán llegar a la planta media mediante los montacargas, se reunirán en la zona de las cápsulas de escape, y luego se separarán de neuvo para acceder a la 3º planta.

Los mercenarios no se enfrentarán a los geths hasta, por lo menos, llegar a la tercera palnta. Es posible que los PJS se vean atrapados entre los dos bandos si no luchan con ellso antes.

Los mercenarios tienen las estadísiticas de las tropas de asalto de cerberus, y se mueven en grupso de entre 5 y 10 soldados. Si ves que los jugadres los eliminan muy rápido, introduce algún mech Ymir como refuerzo.

Fichas de PNJS

Valerus (Vorcha superviviente)

Descripción: Pirata vorcha de aspecto algo más huesudo y fibroso que la mayoría. Posee un tercer ojo en su frente.

Historia: Hace poco, junto a sus compañeros, encontraron la Aeschylus a la deriva. Sin emabrgo, al poco de entrar en la nave. Algo intentó piratear su propia nave. Sus restantes compañeros los abandonarin aquí y huyeron. Si los PJS logran reducirle vivo y le persuaden mediante una tirada social (dif. 18) les contará lo sucedido y les ayudará durante la aventura, al menos, hasta que pueda huir.

Carácter: Oportunista y despiadado. Apenas habla, salvo para insultar y maldecir.

Fuerza:	6	**Voluntad:**	5
Constitución:	5	**Habilidad:**	3
Inteligencia:	2	**Carisma:**	1
Percepción:	4	**Destreza:**	6

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Concentración 3, Pelea 3, Puntería 3, Sigilo 3, Artillería 3, Disparo 4, Pilotar 3, Coraje 3, Intimidar 2.

Trasfondos raciales:

- Órgano exótico: Tercer ojo, que da +5 al disparar. Lo desarroyó al verse obligado a luchar durante meses en diversas grutas subterráneas.
- Curación rápida: un vorcha regenera un punto de salud por turno de reposo.

Talentos: Armadura de combate 2, Entrenamiento de asalto 2, Escopetas 2, Granada de fragmentación 2, Pistolas 2.

Equipo: armadura ligera, escopeta, y pistola.

Lindrim (salariano ingeniero)

Descripción: salariano canijo y con traje negro. En realidad, era el segundo de a bordo de la Aeschylus, ahora está muerto, y su identidad ha sido usurpada por Minerva.

Historia: Un trabajador de la Aeschylus. Hará lo que sea con tal de que los PJs le saquen de la nave, incluso devolver la electricidad.

Comportamiento: Pesimita y cobarde. Sabe que ninguno saldrá con vida de esta.

Fuerza:	1	**Voluntad:**	4
Constitución:	1	**Habilidad:**	6
Inteligencia:	7	**Carisma:**	3
Percepción:	6	**Destreza:**	7

Habilidades: Concentración 3, Educación 3, Sigilo 3, Mecánica 6, Pilotar 3, Sistemas 10, Alerta 3, Investigar 3, Ciencia 6.

Trasfondos raciales: Contactos a nivel 2.

Talentos: Decodificación 3. Electrónica 3. Pirateo de IA 3.

MV Yamtaro (nave de comabte)

Descripción: una aeronave de comabte de unos 20m de longitud. La corporación/facción que os ha contratado, o la ha prestado para cumplir la misión. Si la cumplís, la nave será vuestra como pago. Si falláis, deberéis pagar cualquier desperfecto ocasionado antes de devolverla.

MV: -5 **MOV**: 15 **F**: 24 **Sensores**: 10

Motor: 20 **Radar**: 15 **Sis.**: 15 **Aero.** : 10

Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (18).

Armas (Daño, puntería): 2 Cañones láser (20,-2), Misiles guiados (30, -2).

MV Aeschylus (buque de exploración)

Descripción: buque aeroespacial de unos 150m de longitud. La corporación/facción que os ha contratado, o enviado a la misión no ha facilitado más información.

MV: -8 **MOV**: 12 **F**: 42 **Sensores**: 18

Motor: 30 **Radar**:17 **Sis.**: 15 **Aero.** : 8

Trasfondos: Viaje espacial, blindaje (25)

Armas (Daño, puntería): 8 Cañones láser (20, -2), 4 Misiles guiados (30, -4).

Jarvis (piloto de la Yamtaro)

Descripción: Piloto asignado junto a la nave Yamtaro para asistir a los jugadores y, en secreto, infomrar de sus actividades.

Historia: Antiguo piloto d eLa Alianza, veternao en bastantes encontrononazos con los piratas, terminó arto de ser siemrpe en último mono, y ver como eran los demás los que ascendían. En el sector privado gana mucho más, y recompensan mejor el trabajo bien hecho.

Carácter: Es bastante amigable y dicharachero, aunque, en el fondo, ambiciona ser algo más que un vulgar piloto de segunda.

Fuerza:	6	**Voluntad:**	7
Constitución:	8	**Habilidad:**	9
Inteligencia:	9	**Carisma:**	8
Percepción:	8	**Destreza:**	7

Habilidades: Conducir 3, Concentración 3, Educación 3, Sigilo 3, Mecánica 7, Pilotar 13, Sistemas 7, Alerta 7, Disparo 6, Investigar 3, Conducir 2, Ciencia 3.

Trasfondos raciales: -.

Talentos: Decodificación 3. Dron de combate 2. Electrónica 3. Escudos 2. Incineración 1. Pistolas 1. Primeros auxilios 2.

Minerva (IA renegada geth)

Descripción: Inteligencia Artificial creada no por seres orgánicos de aspecto humanoide. Durante la aventura, se camufla como el salariano Lindrim.

Historia: Minerva, que se sepa, es la primera inteligencia artificial no creada por seres orgánicos, si no en un experimento geth. A penas tiene memorias de nada, ya que al poco de ser diseñada, el laboratorio geth donde nació fue asaltado, y ella msima fue confinada en un tubo de crioestásis. Ignora como ha terminado en la Aeschylus, pero, al ser descriogenizada, se vió envuelta denuevo en un conflicto armado, por lo que manipuló a algunso geths apra que se peleasen entre si, huyó, y se ocultó adoptando la identidad del primer cadáver no geth que encontró.

Carácter: Solitaria y asustadiza. Apenas comprende nada de lo que ocurre a su alrededor. Solo trata de sobrevivir.

Fuerza:	8	**Voluntad:**	7
Constitución:	7	**Habilidad:**	9
Inteligencia:	11	**Carisma:**	4
Percepción:	8	**Destreza:**	7

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Concentración 10, Educación 3, Sistemas 10, Puntería 3, Sigilo 6, Pelea 10, Mecánica 10.

Trasfondos raciales: Capacidad de alterar de aspecto (suma +5 a las tiradas de Inteligencia+Sigilo e Inteligencia + Persuadir cuando desea pasar desapercibida entre individuos de otra especie).

Coste en PG: 0.

Talentos: Electrónica 2. Escudos 4. Pirateo de IA 4. Lanzar 3.

Anotaciones

Hay un par de cosas que los personajes deberán de averiguar, preferiblemente mediante conversaciones con Valerus o Lindrim, para que los jugadores entiendan completamente la trama:

- Los geths fueron los causantes de que se perdiese contacto con la Aeschylus. Llevaban persigiéndoles dese hace tiempo, aunque solo el capitán del buque sabía exactamente porqué.

- Los vorcha detctaron la batalla, y cual chacales carroñeros, esperaron al final a ver que podían desvalijar. Caudo entraron en la Aeschylus, la tripulación original estaba acabbada en su mayoría (ellos extermianron a algunos desgraciados que salieron de sus escondites esperando ayuda), o en proceso de convertirse en cascarones. Extrañamente, algunos geths estaban matándose los únos a los otros, e ignoraron completamente a los piratas.

- El extraño dispositivo que estaba conectado a los generadores de la nave, y causó el enloquecimiento de los geths, de algún modo, también causó interfere3ncias en la nave pirata. La nave pirata es un modelo viejo, sin a penas defensas contra el pirateo, por eso sus tripulantes prefirieron no correr riesgos y abandonaron el lugar, dejando a su suerte a valerus y los suyos.

- El extraño dispositivo es una especie de omniherramienta, pero con un alcance muchísimo mayor. Por desgracia, para funcionar a plena potencia, necesita muchísima energía, tanto que dejó sin apenas energía a una anve tan grande como la Aeschylus. La tecnología parece de origen geth, pero es diferente, modificada, y nadie, nisiquiera Minerva, la comprende completamente.

Las intenciones de Minerva

Estas quedarán patentes una vez que la IA adopte su verdadera forma:

- Minerva tratará de pasar desapaercibida durante todo el juego. Solo daños extremos que acaben con un orgánico (como verse privada de oxígeno) delatarán su presencia y la obligarán a usar su verdadera forma.

- Minerva fue la que activó la extraña omniherramienta para deshacerse de los geths. Estaba con ella en el tubo de éstasis. Estos, una vez se deshicieron de la tripulación querían que volviese con ellos, algo que no le apetecía. Por lo que creó una señal para piratearlos. El problema es que, durante el proceso, también dejó sin energía a la nave, anulando cualquier posibilidad de que ella pudiese huir. Antes de poder encontrar una solución aparecieron los piratas vorcha, por lo que decidió dejar inactivos unos cuantos geths, y la omniherrameinta funcionando, para que fuesen los vorcha los que la desactivasen, y se las vieran con los sintéticos mientras ella huía con la nave geth.

- Su plan inicial se torció con la aparición de un tercer grupo en discordia (los PJS) por lo que decidió infiltrarse y usarlos para llegar a la nave geth y huir

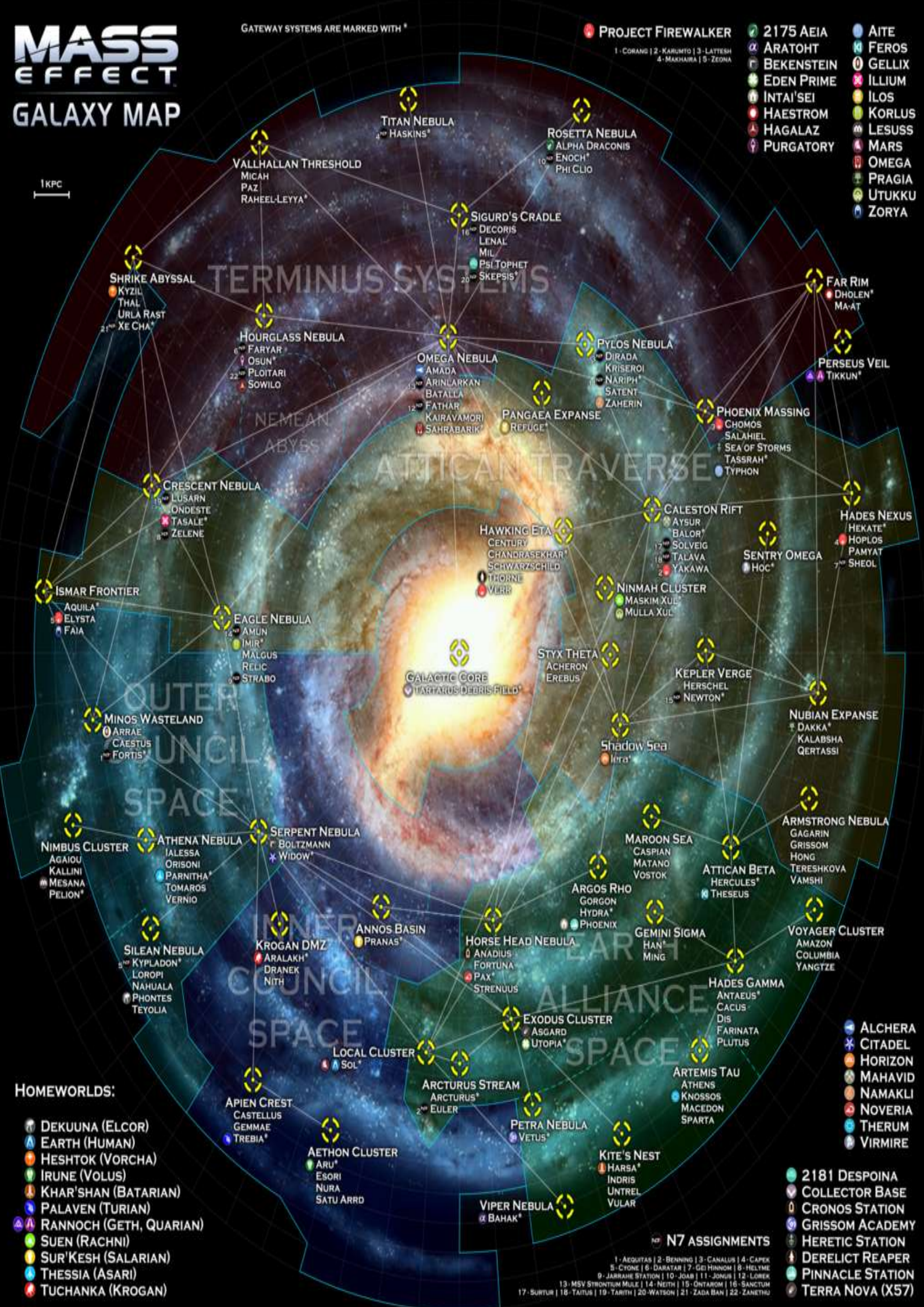
¿Y ahora qué?

Todo depende de cómo se desarroyen los acontecimientos.

En principio, Minerva no les desea ningún mal a los PJs, pero quiere huir, y los PJS, al menos en un principio, tienen órdenes de llevar el cargamento antes sus jefes. Minerva solo confiará un poco en otros si estos realmente le han ayudado durante toda la aventura. Además, si la nave de los PJs es expulsada o destruida por los mercenarios de Eclipse, eso solo deja la nave geth como único medio de escape, por lo que deberán comabtir o confiar los únos en los otros.

A parte de esto, y aunque los PJS aún no lo sepan, tanto sus jefes, como aquellso que contrataron a Eclipse, no dejarán que “el cargamento” se les escape de las manos. Y tampoco quedrán dejar testigos de lo ocurrido. No es casualidad de que Jarvis sea un espía, ni que cedieran tan amablemente una nave a los PJs así como así (en la cual fácilmente pdorían colocarse explosivos o localizadores).

Otros misterios a resolver serían el origen de la extraña omniherramienta, descubrir quienes son esos extraños geths con la marca de la luna amarilla, averiguar el origen de Minerva, y encontrar una explicación de porqué existen varias facciones, aparentemente enfrentadas, que saben de su existencia, y quieren apoderarse de ella.


MASS EFFECT
GALAXY MAP
GATEWAY SYSTEMS ARE MARKED WITH *
1 KPC
PROJECT FIREWALKER
1 · Corang | 2 · Karumto | 3 · Lattesh
4 · Makhaira | 5 · Zeona
2175 Aeia
Aratoht
Bekenstein
Eden Prime
Intai'sei
Haestrom
Hagalaz
Purgatory
Aite
Feros
Gellix
Illium
Ilos
Korlus
Lesuss
Mars
Omega
Pragia
Utukku
Zorya
Titan Nebula
4 Haskins*
Rosetta Nebula
Alpha Draconis
10 Enoch*
Phi Clio
Vallhallan Threshold
Micah
Paz
Raheel-Leyya*
Sigurd's Cradle
16 Decoris
Lenal
Mil
Psi Tophet
20 Skepsis*
TERMINUS SYSTEMS
Shrike Abyssal
Kyzil
Thal
Urla Rast
21 Xe Cha*
Far Rim
Dholen*
Ma-at
Hourglass Nebula
6 Faryar
Osun*
22 Ploitari
Sowilo
Omega Nebula
Amada
13 Arinlarkan
Batalla
12 Fathar
Kairavamori
Sahrabarik*
Pylos Nebula
Dirada
Kriseroi
1 Nariph*
Satent
Zaherin
Perseus Veil
Tikkun*
Pangaea Expanse
Refuge*
Phoenix Massing
3 Chomos
Salahiel
Sea of Storms
Tassrah*
Typhon
NEMEAN ABYSS
ATTICAN TRAVERSE
Crescent Nebula
19 Lusarn
Ondeste
Tasale*
8 Zelene
Caleston Rift
Aysur
Balor*
17 Solveig
18 Talava
2 Yakawa
Hades Nexus
Hekate*
4 Hoplos
Pamyat
7 Sheol
Hawking Eta
Century
Chandrasekhar*
Schwarzschild
Thorne
Verr
Sentry Omega
Hoc*
Ismar Frontier
Aquila*
5 Elysta
Faia
Ninmah Cluster
Maskim Xul*
Mulla Xul
Eagle Nebula
2 Amun
Imir*
Malgus
Relic
9 Strabo
Styx Theta
Acheron
Erebus
Galactic Core
Tartarus Debris Field*
Kepler Verge
Herschel
15 Newton*
Nubian Expanse
Dakka*
Kalabsha
Qertassi
OUTER UNCIL SPACE
Minos Wasteland
Arrae
Caestus
1 Fortis*
Shadow Sea
Iera*
Armstrong Nebula
Gagarin
Grissom
Hong
Tereshkova
Vamshi
Nimbus Cluster
Agaiou
Kallini
Mesana
Pelion*
Athena Nebula
Ialessa
Orisoni
Parnitha*
Tomaros
Vernio
Serpent Nebula
Boltzmann
Widow*
Maroon Sea
Caspian
Matano
Vostok
Attican Beta
Hercules*
Theseus
Argos Rho
Gorgon
Hydra*
Phoenix
Gemini Sigma
Han*
Ming
Voyager Cluster
Amazon
Columbia
Yangtze
Annos Basin
Pranas*
Silean Nebula
5 Kypladon*
Loropi
Nahuala
Phontes
Teyolia
Krogan DMZ
Aralakh*
Dranek
Nith
Horse Head Nebula
Anadius
Fortuna
Pax*
Strenuus
INNER COUNCIL SPACE
EARTH ALLIANCE SPACE
Hades Gamma
Antaeus*
Cacus
Dis
Farinata
Plutus
Exodus Cluster
Asgard
Utopia*
Local Cluster
Sol*
Artemis Tau
Athens
Knossos
Macedon
Sparta
Arcturus Stream
Arcturus*
2 Euler
Apien Crest
Castellus
Gemmae
Trebia*
Petra Nebula
Vetus*
Aethon Cluster
Aru*
Esori
Nura
Satu Arrd
Kite's Nest
Harsa*
Indris
Untrel
Vular
Viper Nebula
Bahak*
Alchera
Citadel
Horizon
Mahavid
Namakli
Noveria
Therum
Virmire
HOMEWORLDS:
Dekuuna (Elcor)
Earth (Human)
Heshtok (Vorcha)
Irune (Volus)
Khar'shan (Batarian)
Palaven (Turian)
Rannoch (Geth, Quarian)
Suen (Rachni)
Sur'Kesh (Salarian)
Thessia (Asari)
Tuchanka (Krogan)
2181 Despoina
Collector Base
Cronos Station
Grissom Academy
Heretic Station
Derelict Reaper
Pinnacle Station
Terra Nova (X57)
N7 ASSIGNMENTS
1 · Aequitas | 2 · Benning | 3 · Canalus | 4 · Capek
5 · Cyone | 6 · Daratar | 7 · Gei Hinnom | 8 · Helyme
9 · Jarrahe Station | 10 · Joab | 11 · Jonus | 12 · Lorek
13 · MSV Strontium Mule | 14 · Neith | 15 · Ontarom | 16 · Sanctum
17 · Surtur | 18 · Taitus | 19 · Tarith | 20 · Watson | 21 · Zada Ban | 22 · Zanethu

Hoja de personaje

Nombre del personaje:

Descripción:

Características

Fuerza:		Constitución:		Voluntad:		Inteligencia:	
Destreza:		Percepción:		Habilidad:		Carisma:	

Características derivadas

Defensa (DES+Pelea+6):		Vitalidad (CON x3)	/
Reputación:		Aguante (CON+VOL) x3	/
Armadura ( ):		Campo de Fuerza (Armadurax3)	/
Parangón:		Rebeldía:	

Habilidades

Alerta		Atletismo		Concentración		Educación	
Pelea		Persuasión		Puntería		Sigilo	
Artillería		Ciencia		Coraje		Disparo	
Etiqueta		Intimidar		Investigación		Liderazgo	
Mecánica		Medicina		Pilotar		Psicología	
Sistemas		Subterfugio		Supervivencia		Conducir	

Anotaciones e inventario

Armas	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

Inventario

Anotaciones

Talentos

☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Hoja de PNJS

Nombre y raza:
Descripción:

Fuerza	___	Constitución	___	Voluntad	___	Inteligencia	___	Destreza	___	Percepción	___	Habilidad	___	Carisma	___
Alerta	___	Atletismo	___	Concentración	___	Educación	___	Pelea	___	Persuasión	___	Puntería	___	Sigilo	___
Artillería	___	Ciencia	___	Coraje	___	Disparo	___	Etiqueta	___	Intimidar	___	Investigación	___	Liderazgo	___
Mecánica	___	Medicina	___	Pilotar	___	Psicología	___	Sistemas	___	Subterfugio	___	Supervivencia	___	Conducir	___

Salud: ____/____
Aguante: ____/____
Defensa: _____

Talentos

Equipamiento:

Nombre y raza:
Descripción:

Fuerza	___	Constitución	___	Voluntad	___	Inteligencia	___	Destreza	___	Percepción	___	Habilidad	___	Carisma	___
Alerta	___	Atletismo	___	Concentración	___	Educación	___	Pelea	___	Persuasión	___	Puntería	___	Sigilo	___
Artillería	___	Ciencia	___	Coraje	___	Disparo	___	Etiqueta	___	Intimidar	___	Investigación	___	Liderazgo	___
Mecánica	___	Medicina	___	Pilotar	___	Psicología	___	Sistemas	___	Subterfugio	___	Supervivencia	___	Conducir	___

Salud: ____/____
Aguante: ____/____
Defensa: _____

Talentos

Equipamiento:

Nombre y raza:
Descripción:

Fuerza	___	Constitución	___	Voluntad	___	Inteligencia	___	Destreza	___	Percepción	___	Habilidad	___	Carisma	___
Alerta	___	Atletismo	___	Concentración	___	Educación	___	Pelea	___	Persuasión	___	Puntería	___	Sigilo	___
Artillería	___	Ciencia	___	Coraje	___	Disparo	___	Etiqueta	___	Intimidar	___	Investigación	___	Liderazgo	___
Mecánica	___	Medicina	___	Pilotar	___	Psicología	___	Sistemas	___	Subterfugio	___	Supervivencia	___	Conducir	___

Salud: ____/____
Aguante: ____/____
Defensa: _____

Talentos

Equipamiento:

Nombre y raza:
Descripción:

Fuerza	___	Constitución	___	Voluntad	___	Inteligencia	___	Destreza	___	Percepción	___	Habilidad	___	Carisma	___
Alerta	___	Atletismo	___	Concentración	___	Educación	___	Pelea	___	Persuasión	___	Puntería	___	Sigilo	___
Artillería	___	Ciencia	___	Coraje	___	Disparo	___	Etiqueta	___	Intimidar	___	Investigación	___	Liderazgo	___
Mecánica	___	Medicina	___	Pilotar	___	Psicología	___	Sistemas	___	Subterfugio	___	Supervivencia	___	Conducir	___

Salud: ____/____
Aguante: ____/____
Defensa: _____

Talentos

Equipamiento:

Nombre y raza:
Descripción:

Fuerza	___	Constitución	___	Voluntad	___	Inteligencia	___	Destreza	___	Percepción	___	Habilidad	___	Carisma	___
Alerta	___	Atletismo	___	Concentración	___	Educación	___	Pelea	___	Persuasión	___	Puntería	___	Sigilo	___
Artillería	___	Ciencia	___	Coraje	___	Disparo	___	Etiqueta	___	Intimidar	___	Investigación	___	Liderazgo	___
Mecánica	___	Medicina	___	Pilotar	___	Psicología	___	Sistemas	___	Subterfugio	___	Supervivencia	___	Conducir	___

Salud: ____/____
Aguante: ____/____
Defensa: _____

Talentos

Equipamiento:

Nombre y raza:
Descripción:

Fuerza	___	Constitución	___	Voluntad	___	Inteligencia	___	Destreza	___	Percepción	___	Habilidad	___	Carisma	___
Alerta	___	Atletismo	___	Concentración	___	Educación	___	Pelea	___	Persuasión	___	Puntería	___	Sigilo	___
Artillería	___	Ciencia	___	Coraje	___	Disparo	___	Etiqueta	___	Intimidar	___	Investigación	___	Liderazgo	___
Mecánica	___	Medicina	___	Pilotar	___	Psicología	___	Sistemas	___	Subterfugio	___	Supervivencia	___	Conducir	___

Salud: ____/____
Aguante: ____/____
Defensa: _____

Talentos

Equipamiento:

Hoja de Vehículos

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____

Nombre:
Descripción:
Maniobravilidad ___ Movimiento ___ Fortaleza ___ Sensores ___ Motor ___ Radar ___
Sistemas ___ Aerodinámica ___ Blindaje ___ Método de desplazamiento _____
PDE: _____/_____ Armamento (daño, puntería): _____